

Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSP más vendida en España
88
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG. 91
•DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI PSP
•SPLINTER CELL ESSENTIALS PSP
•TOMB RAIDER LEGEND PS2
•SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS PS2
•DRAGON QUEST PS2
Play manía
Portugal 2,99€
REPORTAJE
LOS MEJORES DE 2005
¡Descubre los ganadores!
HOBBY PREMIOS 2006
REPORTAJE
EL CÓDIGO DA VINCI
El secreto se desvela en tu PlayStation 2
COMPARATIVA
FINAL FANTASY X vs. DRAGON QUEST
Los dos mejores juegos de rol para PS2, frente a frente
GUÍA DE COMPRAS
150
JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
Te adelantamos todos los detalles sobre el juego de rol más esperado
FINAL FANTASY XII
¡YA LO HEMOS JUGADO!
8 424094 800032
00088
¡GUÍA DOBLE ESPECIAL!
Tomb Raider
+
Onimusha 4
Tomb Raider Legend
¡Guárdala en la caja del juego!
GUÍAS Y TRUCOS
• FIFA Street 2
• TOCA Race Driver 3
LO MÁS NUEVO
• Dragon Ball Z Shin Budokai • SOCOM 3: U.S. Navy Seals
• Tomb Raider Legend • Hitman: Blood Money
• Buzz El GRAN Reto • Tourist Trophy • Dragon Quest...

PÁGINA DE PUBLICIDAD



PÁGINA 20

REPORTAJE Hobby Premios.
Con vuestra ayuda y vuestros votos, ya tenemos los mejores juegos de 2005. ¿Quieres conocer los resultados?



PÁGINA 38

NOVEDAD Tomb Raider.
Lara regresa con una aventura única en la que la exploración, los puzzles y las trampas juegan un papel estelar.



PÁGINA 108

AVANCES Guitar Hero.
Descubre todo sobre este exitoso juego musical en el que te podrás convertir en un cañero guitarrista de un grupo de rock.

SUMARIO #88

PÁGINA 26

EN PORTADA
Final Fantasy XII.
Os contamos todo sobre el último juego de la saga que veremos en PS2... una despedida por todo lo alto plagada de sorpresas y novedades.

Play Manía

EDITORIAL
EL AÑO DEL ROL

Los juegos de rol han pasado de ser un género minoritario, para los más raritos y sesusos, a convertirse en un fenómeno de masas que cautiva a jugadores de todo tipo. Que los RPG se hayan popularizado es un mérito a compartir entre Sony y Square. El primer bombazo del género fue *Final Fantasy VII,* que logró un enorme éxito por tres razones fundamentales. Primera, era un juego de bandera; segunda, Sony lo mimó, lo cuidó y le hizo una campaña a la altura de las circunstancias. Tercera, fue de los pocos RPG para PSone traducidos al castellano y, además, bien traducido.
Con *FFVII* el género se dejó de ver como algo minoritario, sin embargo, fue *Kingdom Hearts* (quizá gracias al atractivo del universo Disney) el que logró que los juegos de rol fueran un producto para todo tipo de jugadores, los más apasionados y los más ocasionales. Y lo bueno es que este año hay previstos juegos de rol de tanta calidad que seguro que no quedará jugador de PS2 que se resista a adentrarse en este emocionante género. Vamos a empezar con *Dragon Quest*, otra maravilla de Square Enix. Un juego tan bonito de ver como fácil y divertido de jugar. En noviembre llega el esperadísimo *Kingdom Hearts II* y el remate para este año de rol lo pondrá, a principios de 2007, *Final Fantasy XII*, el RPG más espectacular que hemos probado. Si te gusta el rol, no te puedes perder este número de PlayManía... Y si no ¡¡tampoco!! Te adelantamos en primicia las últimas noticias sobre PS3 (¡sale en noviembre!), te avanzamos los secretos de *El Código Da Vinci*, analizamos el nuevo *Tomb Raider*...



Al Pacino ha cedido su imagen para el juego y ha supervisado el doblaje.

PS2-PSP | SCARFACE THE WORLD IS YOURS | VIVENDI | AVENTURA DE ACCIÓN | OTOÑO

El Precio del Poder

LEVANTA TU IMPERIO CRIMINAL Y CONVIÉRTETE EN EL AMO DE MIAMI

Viajamos a Puerto Banús de la mano de Vivendi para adelantaros cómo será *Scarface*, el juego que pretende hacerle frente al mismísimo *GTA*.

Primero consigues el dinero, luego el poder y por último las mujeres. Es una frase de Tony Montana, el protagonista de la película "El Precio del Poder" y que, aunque moría al final de la misma, cobra vida de nuevo en *Scarface: The World is Yours*. En el juego Tony consigue escapar de la muerte, aunque ve cómo su imperio criminal se derrumba. Tres meses después, Tony vuelve a Miami dispuesto a recuperarlo todo y vengarse del causante de su caída: el narcotraficante Sosa. El juego seguirá la "fórmula *GTA*" y tendremos un mundo enorme por donde movernos libremente (Miami, Las Bahamas y Bolivia) a pie, en coche, en barco o en avión, para cumplir las misiones que queramos en cada momento. Crear tapaderas, aumentar el respeto, conseguir territorios y un largo etc. son elementos que ya hemos visto en otros juegos, pero que gracias al cuidado que sus creadores han puesto y al carisma del personaje (Al Pacino en la película y en el juego), harán que muchos jugones a los que les guste el género "mafioso" no dejen pasar la oportunidad de convertirse en Tony Montana y probar los peligros y placeres del hampa.

Tony Montana es el protagonista de un juego de acción "al estilo *GTA*" en el que tendrá que recuperar su imperio criminal desde abajo.

Crear tapaderas y ganar respeto será fundamental para conseguir dinero y volver a estar en la cima.

Coches, barcos y aviones estarán disponibles para movernos por Miami, Las Bahamas y Bolivia, estupendamente recreadas.

SCARFACE: PRESENTACIÓN EN MARBELLA

Vivendi tiró la casa por la ventana y nos invitó a viajar a Marbella, lugar donde recrearon todo el lujo que se deja ver en la película y el juego: vuelos en primera clase, limusinas esperándonos, hoteles de lujo, chicas hermosas... Todo para mostrarnos cómo sería convertirnos en Tony Montana. En tan buena compañía, nosotros encantados, claro...

Play ¡QUÉ VIDA MÁS DURA!

EL TERMÓMETRO





SONY, POR LANZAR PS3 EN NOVIEMBRE ¡EN TODO EL MUNDO!

Cuando parecía que nos íbamos a quedar sin jugar con PS3 hasta 2007, Sony nos ha sorprendido con el anuncio de un lanzamiento mundial.

SHADOW OF THE COLOSSUS POR ACAPARAR PREMIOS

En marzo ha arrasado en la conferencia de desarrolladores de videojuegos, dónde ha sido elegido como mejor juego del pasado año.

LA PASIÓN POR EL FÚTBOL Y EL MUNDIAL

El Mundial de Alemania cada vez está más cerca, y con él van a surgir muchos juegos de fútbol, como *Copa Mundial de la FIFA 06, World Tour Soccer 2, Winning Eleven 10...*





VIVENDI, POR CANCELAR STARCRAFT GHOST

El juego lleva más de tres años en preparación, lo jugamos en el pasado E3 y nos gustó y ahora paralizan su desarrollo. ¿Por qué?

EL PRECIO DE PSP

Ahora es posible comprar la potente portátil de Sony, en un pack básico sin funda, Memory Stick ni auriculares, por unos ajustados 199 Euros.

LA INFORMACIÓN DE LA PRENSA "SERIA"

Hacen alarde de que conocen los videojuegos de oídas: jóvenes que imitan el videojuego *Bully* (que ni está a la venta) y otras "perlas" similares. ¡Qué falta de profesionalidad!









NOVEDAD PS3

INDY SE PASA A LA NUEVA GENERACIÓN

El aventurero cinematográfico por excelencia, Indiana Jones, vuelve a estar de actualidad. Al anuncio por parte de Steven Spielberg y Harrison Ford de que han encontrado el guión perfecto para rodar una nueva película, se une la confirmación de LucasArts de que en **2007 lanzará un nuevo juego protagonizado por el héroe del látigo y el sombrero**. Será para PS3 y su presentación oficial se realizará en el E3 de mayo. Allí sabremos detalles sobre su desarrollo (¿será una aventura 3D como *Indiana Jones y la Tumba del Emperador*, su único juego en PS2?) y si tiene algo que ver con la nueva película.

APLICACIÓN PSP

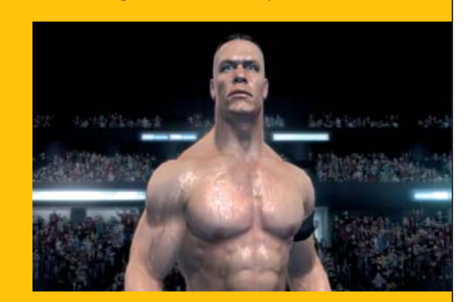
TU PSP HABLARÁ SEIS IDIOMAS

Sony lanzará en mayo ***Talkman*, un traductor para PSP pensado para hacernos entender en nuestros viajes**. Gracias al pequeño **micrófono incluido**, que se instalará en el puerto USB de la consola, *Talkman* traducirá al español, inglés, alemán, italiano, francés y japonés nuestras frases y las de nuestro interlocutor. **El repertorio será de más de 3.000 frases** sobre situaciones frecuentes (desenvolvernos en restaurantes, hoteles...), y podremos seleccionarlas en menús si no queremos pronunciarlas. Minijuegos para mejorar nuestra pronunciación y oído completarán este UMD.

ANUNCIO PS3, PS2 Y PSP

LUCHA EN TODAS LAS CONSOLAS

WWE Smackdow vs Raw 2007, la nueva entrega de la saga de "wrestling" más prestigiosa, **aparecerá a la vez PS2, PSP y PS3**. Así lo ha confirmado THQ, que lanzará el juego a finales de 2007 en USA, y poco después en Europa. La versión de PS3 será gráficamente impresionante.



PS2 | WINNING ELEVEN 10 | DEPORTIVO | 27 ABRIL



Vuelve el fútbol "espectáculo"

PRIMEROS DETALLES DE LA NUEVA ENTREGA DE *PES*.

El que será *Pro Evolution Soccer 6* se ha adelantado este año en Japón para aprovechar el "tirón" del mundial de Alemania y ya se han revelado los primeros datos sobre las novedades que ofrecerá. Además de la lógica mejora gráfica, las animaciones de los jugadores serán mejores y se van a incluir regates y amagues nuevos, como el de Stanley Matthews.
La IA será más real y los equipos tendrán un estilo de juego más marcado. En cuanto a opciones, habrá un modo de reinicio rápido de partido, configuración táctica automática, el modo "Desafío Internacional", modificaciones en la Master League, inclusión de nuevas licencias...



Play Manía ¡PRIMERAS IMÁGENES!



La nueva entrega de la saga contará con un lavado de cara a fondo y tendrá nuevos amagues, regates, modos de juego...



También habrá nuevas licencias, como la del Bayer de Munich, la selección holandesa o las de equipos africanos como Togo.

PS2 | FORBIDDEN SIREN 2 | SURVIVAL HORROR | JUNIO

Siente el sonido del terror

YA HEMOS PROBADO LA SECUELA DE *FORBIDDEN SIREN*.



En *Forbidden Siren 2* viajaremos a la isla de Yamijima y viviremos el terror a través de varios personajes (como un periodista, un escritor ciego y su perro-guía, un fugitivo o una pitonisa), que podrán ver a través de los enemigos y algunos incluso "mirar al pasado". Allí nos enfrentaremos contra letales enemigos, aunque ya os adelantamos que la dificultad se ha rebajado y que habrá más acción. El mes que viene os lo contaremos todo.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



ANTOLOGÍA PS2

DE REGRESO A SILENT HILL



La serie de juegos más terrorífica no para de generar noticias. ***Silent Hill Collection*** **será un "pack" que recopilará las 3 entregas para PS2** (*Silent Hill 2, Silent Hill 3* y *Silent Hill 4 The Room*). **Saldrá a la venta en julio (para coincidir con la peli** basada en la saga, que se estrena en España el día 28 de ese mes), a 44,95 euros. Y también se ha revelado que **Konami prepara un juego de la serie para PSP**, que según fuertes rumores sería un "remake" de *Silent Hill*, el juego con el que la saga nació en PSone.

ANUNCIO PSP

PERO, ¿QUÉ ES LOCOROCO?

Pues el juego más original de PSP, y Sony ha confirmado que llegará en verano. **Es un plataformas 2D protagonizado por una "bola"** y en el que, con los botones L y R, **giramos el escenario** 30 grados, haciendo que la bola se deslice. Todo para que se alimente de frutas y aumente su tamaño.



NUEVO

MÁS KINGDOM HEARTS

Hasta octubre no jugaremos a *KH2*, pero su creador, **Tetsura Nomuya, ya piensa en un nuevo capítulo.** No ha revelado a qué consola irá dirigido, pero sí que la trama podría no desarrollarse después de *KH2*, sino volver al pasado.

PLAYSTATION

GRACIAS POR TODO, PSONE

Once años después de su lanzamiento en Japón, **Sony ha anunciado que deja de fabricar PSone.** Con más de 100 millones vendidos, la consola se convierte de esta forma ya en leyenda.

ANUNCIO

UBISOFT AMA A NARUTO

UbiSoft ha anunciado un reciente acuerdo con el canal TV Tokio y la editorial Sueisha (ambos nipones) **para desarrollar en los próximos años juegos basados en el "manga" y el "anime"** que más pasiones levantan en la actualidad: "Naruto". Seguro que esto se concreta en títulos protagonizados por el joven ninja para las consolas de Sony.

PSP VS. PS2

FORMULA 1 PARA TODOS

F1 06, el juego con la licencia oficial del Campeonato del Mundo, llegará en **exclusiva a PS2 y PSP este verano**. Contará con todos los pilotos, escuderías y grandes premios del actual mundial, y además traerá una alucinante novedad: en sus carreras Online podrán competir al mismo tiempo jugadores de las dos consolas.

FIN DE LA SAGA

¡NO MÁS KATAMARI!

Tras dos entregas para PS2 (aquí sólo hemos visto la segunda) y una para PSP que llegará en mayo, el creador del genial juego en el que empujamos una bola y la hacemos crecer asimilando objetos, Keita Takahashi, **no hará más juegos de la saga** (ya se encuentra inmerso en nuevo proyecto para PS2) y la compañía Namco no piensa continuarla. Nos da pena, pero les honra no querer exprimir demasiado el juego.



CONEXIÓN PSP

PSP SPOTS EN EUROPA

Los PSP Spots son puntos colocados en lugares como tiendas de videojuegos **desde los que descargar demos, niveles y otros contenidos a nuestra PSP vía Wi-Fi**. Ya funcionan en Japón y Sony tiene previsto ponerlos en marcha en Europa antes del verano.

PS2 | GOD OF WAR II | AVENTURA | PRINCIPIOS 2007

Kratos se queda en PS2

VUELVE EL **GUERRERO** QUE DESAFIÓ A UN **DIOS.**



Bajo el subtítulo de *Divine Retribution*, en *God of War II* volveremos a ponernos en la piel de Kratos que, para acabar con su tormento y cambiar su destino, deberá viajar hasta los confines del mundo y pelear contra todo tipo de monstruos de la mitología griega. Para ello contaremos con nuevos y devastadores movimientos de ataque, combos y magias. Pero no todo será combatir, ya que los puzzles van a tener más peso. Eso sí, no saldrá hasta 2007.

PS2 | ROGUE TROOPER | ACCIÓN TÁCTICA | 21 ABRIL

Un ejército de un solo hombre

EL JUEGO ESTÁ BASADO EN UN **POPULAR CÓMIC** BRITÁNICO DE LOS AÑOS 80.

Formamos parte de un comando militar enviado al planeta Nu para apoyar a la facción del sur en su lucha contra el ejército del Norte. Pero el grupo es traicionado por su general y sólo nuestro protagonista sobrevive a la masacre. Decidido a vengarse, y contando con los conocimientos y las ayuda de sus tres compañeros caídos en forma de chips que se integran en nuestro equipamiento, tendremos que avanzar por un vasto planeta arrasado por la guerra planteando estrategias y aprovechando todo lo que tenemos a mano para eliminar enemigos y llegar al final del asunto. Este es el planteamiento de *Rogue Trooper*, un juego que, sin llamar demasiado la atención, ha resultado ser una sólida apuesta muy recomendable para todos aquellos que quieran disfrutar de algo distinto dentro del género de la acción con toques tácticos.

Modo cooperativo. El juego incluye la opción de jugar a dobles con un amigo.

Acción y estrategia. No se trata solo de matar, también hay que planear los ataques.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

PS2 | EVOLUTION GT | VELOCIDAD | MAYO

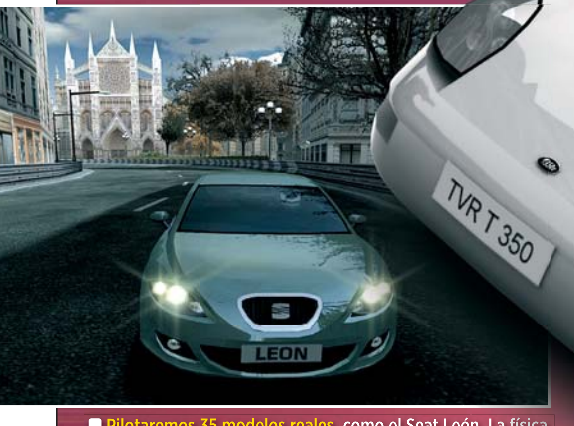
Cuando el piloto es la estrella

LLEGAN LAS **REALISTAS** CARRERAS DE TURISMOS DE ***EVOLUTION GT***.

En un carrera la potencia de tu coche es importante, pero al final el factor decisivo es la habilidad del piloto para controlar la máquina. Y eso es lo que busca transmitir *Evolution GT*, el nuevo simulador de la compañía italiana Black Bean. En él viviremos realistas carreras al volante de 35 coches reales de fabricantes como Audi, TVR, Renault u Opel, en 20 circuitos, algunos reales como Laguna Seca a Hockenheim, y otros que serán trazados imaginarios en las calles de Berlín, Londres o Barcelona. Pero la novedad será un modo en el que viviremos la carrera deportiva de un piloto, mejorando sus habilidades tras cada prueba al más puro estilo juego de rol y accediendo así a competiciones cada vez más exigentes. Detalles como las carreras multijugador a pantalla partida o el realismo en la física y las deformaciones de los coches serán otras bazas de un título que llegará en mayo.




Mejorar las habilidades del piloto será la novedad de este simulador.



Pilotaremos 35 modelos reales, como el Seat León. La física será realista y los coches se deformarán con los impactos.



... Ghost Recon Advanced Warfighter?

La continuación de la saga de acción táctica ha salido casi por sorpresa para PS2, y ya está en las tiendas. En nuestro próximo número leeréis la completa review.

... GTA Vice City Stories?

Rockstar acaba de registrar en Estados Unidos ese nombre, pero aún no ha confirmado con que fin lo utilizará. Se comenta que puede ser tanto para poner nombre a una nueva entrega de la saga para PSP como para una serie de televisión que podría emitir el canal Spike TV.

... los nuevos Battlefield y Call of Duty?

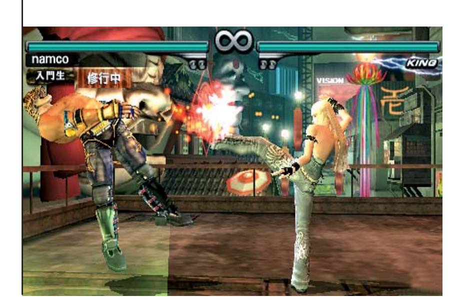
Que saltarán al futuro. *Battlefield 2142* trasladará sus multitudinarias batallas Online al siglo XXII... y a PS3. Y, aunque no se ha confirmado, se rumorea que *Call of Duty* podría seguir el mismo camino.

... Beyond Good & Evil 2?

No fue un gran éxito, pero *Beyond Good & Evil* es un juego de culto para muchos jugadores. Y su creador, Michel Ancel, ha insinuado que habrá nuevas aventuras de la reportera Jade. Las esperamos en PS3.

... Tekken DR para PSP?

Que se ha retrasado y lo tendremos, como pronto, en septiembre. Vamos, que sus 35 luchadores se están haciendo de rogar...



EL QUIOSCO

PLAY2MANÍA GUÍAS Y TRUCOS
» 4,95 € » YA A LA VENTA

GUÍAS PLATINUM

Nuestra revista especial de Guías & Trucos te ofrece la **guía completa** del genial ***Shadow of the Colossus***: mapas, secretos, estrategias.... Además, también encontrarás guías para ***True Crime NYC, Prince of Persia Las dos coronas, Call of Duty 2...***

MICROMANÍA
» 3,99 € » 27 DE ABRIL

EL ROL AUTÉNTICO VUELVE AL PC

Micromanía te lo cuenta todo sobre ***Neverwinter Nights 2,*** la secuela del juego que redefinió el rol en PC. Además, analizan ***Tomb Raider Legend***, te ofrecen la guía para ***Commandos Strike Force*** y te regalan **un DVD** con *Echelon Wind Warriors* y los 12 números de Micromanía del 99 en PDF.

NINTENDO ACCIÓN
» 2,99 € » YA A LA VENTA

LA CARPETA DE POKéMON

Un regalazo exclusivo para todos los que compréis Nintendo Acción. Un pedazo de **carpeta de Pokémon**. Además, no os perdáis un **avance del nuevo Mario Bros** para DS. Y un reportaje con todos los detalles para jugar online con DS.



HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 24 DE ABRIL

GUÍAS DE DRAGON QUEST Y TOMB RAIDER

El número 176 de Hobby Consolas, además de ofrecer una primera valoración de ***Final Fantasy XII*** y un reportaje de los **bombazos de Xbox 360**, con imágenes exclusivas de *Gears of War*, incluye un **suplemento gratuito** con las guías completas de ***Dragon Quest: el Periplo del Rey Maldito*** y ***Tomb Raider Legend.***

PS3 SALDRÁ A LA VENTA **ESTE AÑO EN TODO EL MUNDO** Y SE ANUNCIAN **NUEVAS FUNCIONES** PARA PSP.

¡Últimas noticias



Dos importantes eventos del sector, la PlayStation Business Meeting y la Games Developer Conference (GDC), han revelado nuevos e importantes detalles sobre el futuro de PS3 y PSP.

Ken Kutaragi, el padre del fenómeno PlayStation, anunció la fecha de PS3.



1. Confirmado: lanzamiento simultáneo en todo el mundo en noviembre de 2006.

Pese a que los rumores apuntaban a que los europeos no disfrutaríamos de PS3 hasta 2007, Sony ya ha revelado que **lanzará la consola en todo el mundo al mismo tiempo**, puede que con un par de semanas de diferencia. La cantidad de consolas por territorio y **el precio de lanzamiento aún son una incógnita**.



PlayStation 3 se pondrá a la venta en noviembre y vendrá de serie con un disco duro de 60 Gb. Aún se desconoce cuánto costará y el día exacto en que estará disponible.

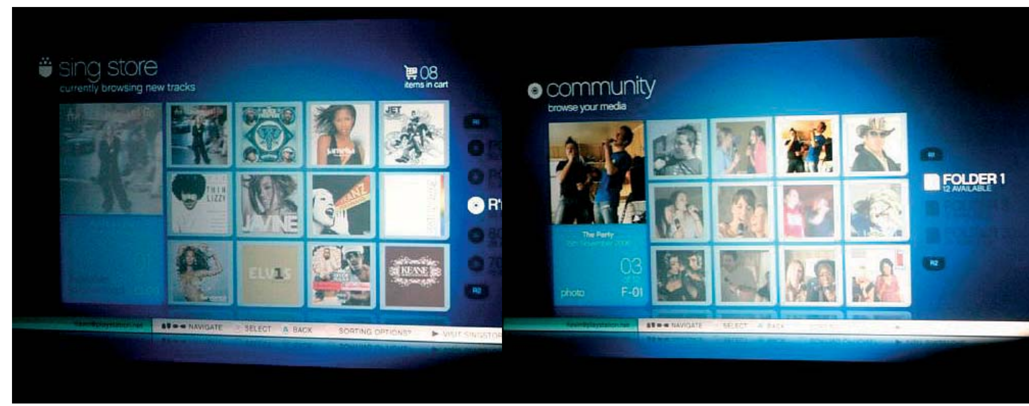


2. Un nuevo sistema Online

También está confirmado que, prácticamente desde el lanzamiento de la consola, **podremos conectarnos a un servicio Online GRATUITO**, y que aparte de permitirnos jugar en red, nos ofrecerá funciones como descargar contenidos (algunos gratuitos, como trailers, y otros de pago, como nuevos circuitos para los juegos). También **podremos acceder a una tienda Online para comprar música y vídeos**, y ofrecerá numerosas opciones de comunidad, como listas de amigos, mensajería, videoconferencias...



Microcompras. Muchos juegos nos permitirán comprar online nuevos coches, mapas o armas por poco dinero. *MotorStorm* será el primer título en ofrecer esta posibilidad.



Opciones como comprar música o crear listas de amigos y conversar con ellos, estarán disponibles en este nuevo sistema online.



¡Nuevos datos sobre PSP!



1. Nuevas funciones y periféricos

Tras el verano estarán disponibles **la cámara EyeToy y el GPS,** al menos en Japón. Ambos periféricos se conectarán al puerto miniUSB de la consola y nos permitirán disfrutar de nuevas funciones. Así, con la cámara EyeToy podremos realizar **videoconferencias (voz e imagen) y tomar instantáneas, mientras que el GPS tendrá funciones con algunos juegos...**



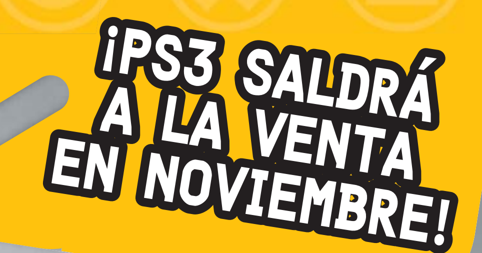
El GPS, aparte de ser útil en carretera, utilizará datos reales de campos de golf y los aplicará a *Everybody's Golf.*



La cámara EyeToy convertirá nuestra PSP en una herramienta de comunicación, e incluso cámara de fotos.

2. Distribución digital de juegos de PSP

En pocos meses podremos **descargarnos los juegos de PSP por Internet** y ejecutarlos desde la Memory Stick. Esto abaratará el precio de los juegos y acortará los tiempos de carga, prolongará la duración de la batería...



sobre PS3 y PSP!

3. Disco duro de serie

Sony también ha confirmado que la consola se venderá de serie con **un disco duro extraíble de 60 gigas**. Y de hecho, ha pedido a los desarrolladores que programen pensando en cuenta esta opción, a la que quieren dar mucha cancha en todos los sentidos, ya sea para crear numerosos juegos de rol online masivo, descargar niveles, actualizaciones... etc.
Además tendrá otras funciones, como la posibilidad de **reproducir inalámbricamente en PSP vídeos y otros contenidos del disco duro**.



■ Phil Harrison, máximo responsable de PlayStation en Europa, **explicó en la GDC que con PS3 se podrán vender los juegos por "niveles", introducir publicidad en ellos...**

4. Juegos sin código regional.

Sony no pondrá ningún límite o código regional para los juegos, es decir, **los juegos americanos podrán funcionar en las consolas europeas** y viceversa, aunque los desarrolladores podrán introducir este tipo de bloqueos si así lo consideran oportuno en sus juegos. **Las películas en formato Blu-ray sí llevarán bloqueo** por zonas, como las películas en DVD.

5. Sony tendrá preparados, como mínimo, cuatro juegos para el lanzamiento.

De los estudios de Sony habrá como mínimo cuatro juegos el día del lanzamiento. **No se han revelado títulos,** pero hoy por hoy los que están en un estado de desarrollo más avanzado son ***MotorStorm, Warhawk*** **y** ***Resistence: Fall Of Men*** (hasta ahora conocido como *1-8*), El cuarto en discordia aún está por descubrir. También se han desvelado algunos **títulos nuevos, como un nuevo *Ratchet & Clank.***



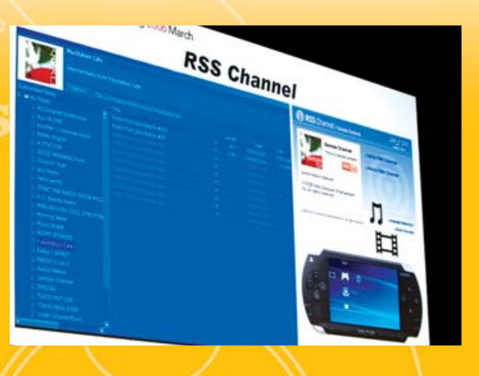
■ *Ratchet & Clank* **ofrecerá un "look" aún más vistoso, y recordará a "El Quinto Elemento".**

3. Clásicos de PSone en PSP

Después del verano Sony comenzará a distribuir digitalmente juegos de PSone que podremos jugar en PSP. Esto quiere decir que, tras pagar una cantidad aún no determinada, **podremos descargarnos de Internet a la Memory Stick algunos títulos de PSone** para disfrutarlos en la portátil. La lista de títulos no ha sido revelada, y no se sabe si otras compañías lanzarán sus juegos. ¿Os imagináis jugar con *Metal Gear Solid, Gran Turismo 2* o *FFVII* en PSP?



■ Ken Kutaragi **dijo que la comunicación tendrá un papel vital en el futuro de PSP y que muchos juegos explorarán esta posibilidad.**



4. Más actualizaciones

Sony ya trabaja en nuevas actualizaciones para su portátil, y de momento se han asegurado **mejoras en el navegador de Internet** (será compatible con páginas programadas en Flash) y se mejorarán las funciones RSS (emisoras de radio y vídeo online, páginas de noticias y similares).

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

PS2

Semana del 10 al 16 de abril
And1 Street Basketball
Arcade Classics Vol. 1.
Dragon Blaze.
Dragon Quest EPDRM.
Ghost Recon: Advanced Warfighter.
God of War (Platinum).
Moto GP 4 (Platinum).
Puzzlemaniacs.
Raiden III.
Sol Divide.
Teenage Mutant Ninja Turtles 3.
Tekken 5 (Platinum).
Ty 3: Night of the Quinkan.

Semana del 17 al 23 de abril
Buzz! El GRAN Reto.
Namco Museum 50th Anniversary.
Pac-Man World 3.
Pack El Señor de los Anillos.
Pack FIFA 06 + FIFA Street.
SOCOM 3 U.S. Navy Seals.
State of Emergency 2.
Swords of Destiny.
Taito 2.

Semana del 24 al 30 de abril
Copa Mundial de la FIFA 2006.
Evolution GT.
Guitar Hero.
Rampage: Total Destruction.
Samurai Shodown 5.

Semana del 1 al 7 de mayo
Aeon Flux.
Eagle Eye Golf.
Full Spectrum Warrior: TH.
James Pond: Robocod.
Kawasaki: Snow Mobile.
Kawasaki: Jet Ski.

Semana del 8 al 14 de mayo
Ape Escape 3.
Army Men Major Malfunction.
Ford vs Chevy.
Hummer Badlands.

PSP

Semana del 10 al 16 de abril
Dragon Ball Z Shin Budokai.
Football Manager 2006.
Street Riders.
World Poker Tour.

Semana del 17 al 23 de abril
Bob Esponja: El Vengador Amarillo.
Daxter.
SOCOM US Navy Seals FB.

Semana del 24 al 30 de abril
Bubble Bobble Revolution.
Copa Mundial de la FIFA 2006.
Space Invaders Evolution.
Popolocrois.
Puyo Pop Fever.

Semana del 1 al 7 de mayo
Me & My Katamari.
Monster Hunter Freedom.
Super Fruitfall.

Semana del 8 al 14 de mayo
Ape Escape P.
Metal Gear Acid 2.
NBA Ballers Rebound.
PQ.
The Silent Hill Experience.
X-Trem Party.
Y´s: The Ark of Napishtim.

Nota. Estas fechas son orientativas.

CALENDARIO

DEL 12 DE ABRIL AL 13 DE MAYO

MIÉRCOLES 12/4
LANZAMIENTO PS2
DRAGON QUEST : EPDRM
No te pierdas el estreno en Europa de una saga de juegos de rol que lleva acumulando éxitos en Japón y Estados Unidos desde 1986.
www.dragonquest.eu.com



JUEVES 13/4
LANZAMIENTO PSP
DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI
Goku y el resto de personajes de la archiconocida serie “Dragon Ball” se enfrentan en un juego de lucha por primera vez en PSP.
www.es.atari.com



VIERNES 14/4
LANZAMIENTO PSP
FOOTBALL MANAGER 2006
Para fans de la pizarra “futbolística” llega este simulador de manager que ofrece todo lo bueno de este tipo de juegos en tu PSP.
www.footballmanager.net

SÁBADO 15/4

MARTES 18/4
LANZAMIENTO PSP
DAXTER
Daxter da el salto a PSP con un simpático plataformas que ofrece toneladas de diversión, calidad técnica y mucho humor.
www.yourpsp.com

MIÉRCOLES 19/4
LANZAMIENTO PS2
BUZZ! EL GRAN RETO
El juego de preguntas y respuestas ahora es más completo. Si estás cansado de jugar al “Trivial Pursuit” con tus amigos, ya sabes...
www.buzzthegame.com

JUEVES 20/4
LANZAMIENTO PS2
SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS
Los fans de la acción bélica más táctica estarán encantados con la tercera entrega de la saga en PS2. ¡Y también se estrena en PSP!
www.socom-hq.com

VIERNES 21/4
LANZAMIENTO PS2
STATE OF EMERGENCY 2
Monta la revolución en las calles con este variados derroche de acción en el que te enfrentarás a la tiranía de la Corporación...
www.proein.com

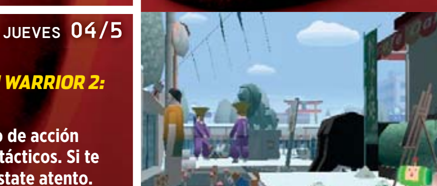
SÁBADO 22/4





DOMINGO 23/4

MIÉRCOLES 26/4
LANZAMIENTO PS2
COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006
Si quieres ver a España alzando la Copa del Mundo, nos tememos que tendrás que ayudarles tú con este simulador de fútbol...
www.easports.com



VIERNES 28/4
LANZAMIENTO PSP
SPACE INVADERS EVOLUTION
Todo un clásico inmortal de los salones recreativos que llega ahora para tu PSP renovado pero conservando toda su calidad.
www.es.atari.com

SÁBADO 29/4

DOMINGO 30/4

LUNES 01/5
LANZAMIENTO PSP
ME & MY KATAMARI
Hacer crecer nuestra bola (o katamari) nos pareció muy divertido en PS2... y ahora esa experiencia se traslada a PSP.
www.namco.com

MIÉRCOLES 03/5
LANZAMIENTO PS2
AEON FLUX
La versión jugable de “Aeon Flux”, la película futurista protagonizada por Charlize Theron, se prepara para conquistar nuestras PS2.
www.aeonflux.com





JUEVES 04/5
LANZAMIENTO PS2
FULL SPECTRUM WARRIOR 2: TEN HAMMERS
Otro realista juego de acción bélica con toques tácticos. Si te gusta el género, estate atento.
www.fullspectrumwarrior.com

SÁBADO 06/5

MARTES 09/5



MIÉRCOLES 10/5
LANZAMIENTO PS2/PSP
APE ESCAPE 3
Capturar a una legión de simios locos nos sigue pareciendo muy divertido y no nos cansa, a pesar de ser ésta la tercera entrega.
www.es.playstation.com



VIERNES 12/5
LANZAMIENTO PSP
MONSTER HUNTER FREEDOM
La caza del monstruo invade PSP y sus partidas Wi-Fi son una de las mejores experiencias multijugador que ofrece esta consola.
www.capcom-europe.com

SÁBADO 13/5

PÁGINA DE PUBLICIDAD



LOS LECTORES DE LAS REVISTAS DE **HOBBY**

HOBBY

Un año más, en Hobby Press organizamos una noche mágica para premiar a los mejores juegos y compañías del año con los votos de los lectores de las revistas PlayManía, Hobby Consolas, Nintendo Acción, Micromanía y Computer Hoy Juegos. Estos fueron los premiados:

¡¡¡ENHORABUENA A

La guapa Anne Igartiburu dirigió, junto al humorista More, la entrega de premios haciendo gala de su simpatía... y belleza.

Todos los premiados de una noche muy especial...

01. Francisco Delgado.
Director de Micromanía.

02. Solange Cummins.
Directora Comunicación Nokia.

03. Manuel del Campo.
Director de Hobby Consolas.

04. Eduardo López.
Brand Manager de Activision.

05. Javier Rodríguez.
Marketing Manager de Activision.

06. Juan Carlos García.
Director de Nintendo Acción.

07. Mónica Revilla.
Interactive Media Manager de Sony.

08. Juan Jiménez.
Product Manager de Sony.

09. Jorge Huguet.
Marketing Manager de Sony.

10. Carmen Lucas.
Product Manager de Sony.

11. José Carlos García.
Sales Manager de Sony.

12. Cristina Infante.
Brand Manager de Sony.

13. David Fernández.
Product Manager de THQ

14. Oscar del Moral.
Product Manager de Microsoft.

15. Sonia Herranz.
Directora de PlayManía.

PRESS ELIGEN A LOS MEJORES DE 2005

PREMIOS '06

¡¡¡LOS ÓSCAR DE LOS VIDEOJUEGOS!!!



TODOS LOS PREMIADOS!!!

16. Mónica Corbella. Directora Marketing de Konami.

17. Cristina Fernández. Directora editorial de revistas de juegos de PC de Hobby Press.

18. Anne Sophie Vernhes. Product Manager Assistant de Electronic Arts.

19. Antonio López. Senior Product Manager de Electronic Arts.

20. Ernesto Maqueira. Jefe de Marketing de Nintendo.

21. Hugo Velasco. Product Manager de Electronic Arts.

22. Sandra Melero. Brand Manager de Take2.

23. Frederic Hostenis. Director de Markenting de Vivendi Universal.

24. José Luis Sanz. Redactor jefe de Computer Hoy Juegos.

25. Ana María Lafuente. Brand Manager de Take2.

26. Antonio Ruiz. Senior Product Manager de Sony Computer.

27. Manuel Díez. Key Account Manager de Son

28. Nicolás Wegnez. Jefe de Marketing de Nintendo.

29. Amalio Gómez. Director de publicaciones de videojuegos de Hobby Press (el jefe).

30. Rafael Martínez. Director de Marketing y Comercial de Nintendo.

Este curioso ser, con algunos compañeros aún más raros, se encargó de amenizar la fiesta.

LOS GANADORES DE PLAYMANÍA

Los lectores de PlayManía elegisteis la mayoría de los premios

Juego del Año para PS2



33%

1. God of War

2. Resident Evil 4 (29,9%)

3. MGS 3 Snake Eater (23,4%)

Antonio Ruiz, Senior Product Manager de **Sony Computer**, fue el encargado de recibir el premio al mejor juegos del año para PS2. La sorprendente y original aventura de Sony se llevó el galardón superando a "monstruos" consagrados como *Metal Gear* y *Resident Evil*.

Juego del Año para PSP



72,6%

1. GTA Liberty City Stories

2. Pro Evolution Soccer 5 (9,2%)

3. Burnout Legends (5,7%)

El premio más contundente de la noche fue para *Liberty City Stories*. Recogió el trofeo **Ana María la Fuente**, Brand Manager de **Take 2**.

Aventuras



29,4%

1. God of War

2. Resident Evil 4 (25,6%)

3. MGS 3 Snake Eater (21,9%)

God of War acumuló otro premio en su cuenta particular. Esta vez recogió el galardón **Mónica Revilla**, Interactive Media Manager de **Sony Computer**, que posa con el humorista y presentador More.

Deportivo



60,6%

1. Pro Evolution Soccer 5

2. FIFA Football 06 (23,5%)

3. T. H. American Wasteland (6,1%)

Mónica Corbella, Directora de Marketing de **Konami**, recogió el premio que acredita a *PES5* como el mejor juego deportivo del año.



■ Pachá Madrid fue el escenario elegido para la gala y la consiguiente fiesta: ¡¡viva la juerga!!

Estrategia

63,6%

1. Los Sims 2

2. Kessen 3 (23%)

3. Manager de Liga 06 (13,3%)

Antonio López, Senior Product Manager de **Electronic Arts** recogió el trofeo que acredita a Los Sims 2 como el mejor juego de estrategia/simulación del año.

Lucha



44,8%

1. Tekken 5

2. Soul Calibur 3 (30,9%)

3. DBZ Budokai Tenkaichi (21,6%)

Tras un duro intercambio de golpes *Tekken 5* derrotó a *Soul Calibur 3* en las votaciones. Recogió el galardón **José Carlos García**, Sales Manager de **Sony Computer** Entertaiment.

Play ¡ESTOS SON VUESTROS VOTOS!

de la noche, incluidos los mejores juegos de PS2 en cada género.

Acción

41,2%

1. Devil May Cry 3

2. The Warriors (19,1%)
3. Star Wars Battlefront II (17,5%)

Antonio López, Senior Product Manager de **Electronic Arts**, recogió el premio al mejor juego de acción del año de manos de nuestra directora, Sonia Herranz.

Velocidad



36,8%

1. Gran Turismo 4

2. NFS Most Wanted (31,9%)
3. Burnout Revenge (18,6%)

Con una holgada ventaja, *Gran Turismo 4* se impuso a sus rivales en la recta final, recogió el trofeo **Juan Jiménez**, Product Manager de **Sony Computer**.

Juego de Rol



37,8%

1. Suikoden IV

2. Musashi Samurai Legends (32,1%)
3. Xenosaga (30,1%)

Mónica Corbella, Directora de Marketing de **Konami**, volvió al estrado al recoger el premio al mejor juego de rol de 2005. El clásico *Suikoden* se llevó el galardón por muy poquito...

Minijuegos



44,8%

1. Buzz

2. EyeToy Play (24,6%)
3. EyeToy Kinetic (14,3%)

La original propuesta de Buzz! le ha valido el título de mejor Party Game del año. Así de contenta estaba **Carmen Lucas**, Product Manager de **Sony**, al recoger el premio.

Shoot´em up



52,6%

1. Call of Duty 2

2. TimeSplitters FP (15,4%)
3. MOH European Assault (15%)

Javier Rodríguez, Marketing Manager de **Activision** España, estaba así de sonriente al llevarse este premio por segundo año consecutivo. *Call of Duty* os ha impactado...

Plataformas



55,2%

1. Ratchet: Gladiator

2. Sly 3: Honor de ladrones (26,3%)
3. Asterix y Obelix XXL 2 (18,3%)

Aunque este año tenía menos "saltos" que nunca, Ratchet se llevó el trofeo al mejor plataformas. Mandó a recogerlo a **Manuel Díez**, Key Account Manager de **Sony**.



■ Un invitado curioso, ¿verdad? Pues había unos cuantos paseándose entre los asistentes a la gala...

PREMIOS ESPECIALES HOBBY PRESS

Contando con vuestros votos y con otras cosas difíciles de medir, como la capacidad para sorprender, de generar expectativas o el trabajo, las redacciones de las revistas de Hobby Press también quisimos premiar a las personas y compañías más importantes del sector.

Compañía del Año



Sony

El 27% de los votos obtenidos en PlayManía y el 14% obtenido en Hobby Consolas, además de otros valores no medibles, como el lanzamiento de PSP o de juegos innovadores como *Buzz!*, nos decidieron a otorgar este premio a Sony. Recogió el galardón **Jorge Huguet**, Marketing Manager.

Innovación Tecnológica

Xbox 360

El premio fue para la nueva Xbox 360, por abrir la puerta hacia una nueva generación de consolas que se convertirán en el centro de entretenimiento multimedia de los hogares del futuro. Recogió el premio **Oscar del Moral**, Jefe de Producto de **Microsoft**.

Producto Revelación



Nintendo DS

Sin duda, ha sido una de las sorpresas del año y nos ha encantado darle este premio a DS por su original diseño, su innovadora propuesta de juego, su excelente acogida entre los usuarios y su rotundo éxito de ventas. Recogió el trofeo **Nicolás Wezneg**, Jefe de Marketing de **Nintendo**.

Premio a la Trayectoria profesional



Rafael Martínez

Con cara de sorpresa y visiblemente emocionado, **Rafael Martínez** recibió de manos de Amalio Gómez, este premio que reconoce más de **20 años dedicados a los videojuegos**. Entró en el sector en **Erbe**, donde vivió el lanzamiento de las primeras consolas de Nintendo. Posteriormente inició la andadura de **Nintendo España,** donde ahora es **Director de Marketing**.

Premio Especial



Sandra Melero

No lleva 20 años en el sector, pero nos ayuda a hacer nuestro trabajo, siempre con una sonrisa y siempre dispuesta a buscar cualquier material imposible. Los miembros de redacción queríamos premiar a Sandra su dedicación y esfuerzo. ¡Gracias!

Hobby Consolas



Consola del Año
PlayStation 2 (55%)

Por quinto año consecutivo PS2 se llevó el galardón a la mejor consola del año. Recogió el trofeo **Cristina Infante**, Brand Manager de **Sony**.

Juego del Año
Resident Evil 4 (31%)



La suma de los votos obtenidos por las versiones de GameCube y PS2 lleva a *Resident EVil 4* a ocupar el trono de Juego del Año. Recogieron sus premios **Hugo Velasco (EA)** y **Nicolás Wezneg (Nintendo).**

Juego del Año para PlayStation2
Metal Gear Solid 3 Snake Eater (33%)

Juego del Año para Móviles
Resident Evil 4 (22%)

Juego para N-Gage
Splinter Cell Chaos Theory (25,6%)

Juego para Xbox 360
Call of Duty 2 (28,3%)

Juego para Xbox
Half-Life 2 (29%)

Nintendo Acción

Juego Nintendo DS
Nintendogs (39%)

Juego Game Boy Advance
Pokémon Esmeralda (52%)

Juego para Game Cube
Resident Evil 4 (36%)

Computer Hoy Juegos

Juego del año para PC
GTA San Andreas (21%)

Micromanía

Juego del año para PC
F.E.A.R. (27%)



La fiesta se prolongó hasta bien entrada la noche. Y es que había que celebrar tanto premio...

El último premio fue este coche, que se sorteó entre los asistentes a la gala y que se llevó Anne Sophie, de EA.

FINAL FANTASY XII

UN PASO ADELANTE HACIA LA FANTASÍA DEFINITIVA

Toda saga tiene un principio... y un final en cada consola. *Final Fantasy* se prepara para despedirse de PS2 con la que será, sin lugar a dudas, su entrega más innovadora y espectacular.





PS2 | ROL | SQUARE ENIX | MARZO 2007 (SIN CONFIRMAR)

Con más de 10 entregas a sus espaldas, cualquiera podría pensar que cada nuevo *Final Fantasy* es otra vuelta de tuerca para ofrecer más de lo mismo: un desarrollo lineal repleto de combates aleatorios y por turnos, una trama en la que el amor tiene un papel central, un elenco de personajes "tipo"... Sólo *FFXI*, inédito en PS2 en Europa, se ha alejado de todos estos clichés, al dejar el rol clásico para convertirse en la primera entrega MMORPG (Massively Multiplayer Online RPG o Juego de Rol Online Multijugador Masivo). Y buena parte de sus novedades van a estar presentes en *FFXII*, la despedida de la saga en PS2.

Rol con sabor medieval. *FFXII* se ambientará en Ivalice, un mundo fantástico donde las relaciones entre los imperios Arcadia y Rosalia están en un momento de gran tensión. La historia comenzará cuando el imperio Arcadia invade el pequeño, aunque tecnológicamente muy avanzado, reino de Dalmasca, que por su situación geográfica ha servido de mediador entre los imperios enfrentados durante siglos. En la cruenta invasión casi toda la familia real de Dalmasca es eliminada y sólo

Play mania ¡YA LO HEMOS JUGADO!



Combates, exploración, puzzles... como en anteriores entregas, el juego mezclará distintos géneros.



El diseño de los personajes, en especial de los protagonistas y enemigos, va a ser uno de los mejores de toda la historia de PS2. Fijaos en el nivel de detalle...



■ *Final Fantasy XII* nos contará la historia del joven Vaan y la princesa Ashe, que viven en mitad de un conflicto entre dos imperios y tendrán que luchar para cumplir sus respectivos sueños.



■ El sistema de combate ha cambiado por completo y resultará mucho más dinámico, divertido y vistoso que en anteriores *Final Fantasy*. Se asemeja al sistema de los juegos de rol online actuales.





■ Los chocobos, los moguris y otras criaturas de la saga *Final Fantasy* estarán presentes en esta entrega.

Final Fantasy XII se destapa como uno de los juegos de rol más espectaculares de la historia.

la princesa Ashe y un reducido grupo de fieles seguidores consigue huir para preparar la resistencia y así recuperar el trono. Alejado de estos problemas está el joven y huérfano Vaan, que sobrevive como puede y sueña con hacerse pirata para sentirse libre.
Los caminos de Ashe y Vaan acabarán cruzándose y cooperarán para poder cumplir sus respectivas metas, aunque según han dicho sus creadores, el amor no será uno de los pilares del juego...

¿A dónde ir?

El sistema de juego de *FFXII* va a suponer una verdadera ruptura con toda las anteriores entregas de la saga. Así, tras un breve tutorial, comenzaremos a jugar en Rabanestre, una de las muchas ciudades de Ivalice, donde descubriremos que no



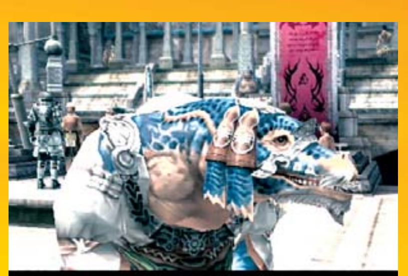
■ Las secuencias de vídeo de *FFXII* tampoco se van a quedar atrás, y su calidad va a estar al nivel de películas como "FFVII Advent Children". La intro es soberbia.

IVALICE: UN UNIVERSO VIVO

FFXII se ambientará en Ivalice, un fantástico mundo que ha servido de telón de fondo a otros juegos de Square Enix, como los *Final Fantasy Tactics* de Psone y GBA. En su primera aparición en un juego de PS2 disfrutaremos de algunos de sus rasgos principales, como una gran diversidad de razas, un rico abanico de ciudades y escenarios o la existencia de algunas figuras muy carismáticas, como los sombríos jueces...



CIUDADES DE ENSUEÑO Destacarán por transmitir sensación de vida (vegetación, personajes en pantalla...) y vistosas edificaciones.



MULTITUD DE RAZAS Las habrá amigables, violentas, algunas conocidas como los Moguri... Un acertado toque "fantástico".



LOS JUECES Son la autoridad en Ivalice y en esta ocasión encarnarán a algunos de los enemigos más poderosos de todo el juego.

UN **SISTEMA DE COMBATE** QUE CONVENCERÁ A TODO EL MUNDO...

Uno de los aspectos de la saga que más críticas ha recibido ha sido el sistema de combate, que para *FFXII* ha sido prácticamente rediseñado desde cero. La novedad más esperada por todos es que ahora los combates no serán aleatorios, y adoptarán un sistema más cercano al de los juegos de rol online más actuales (sólo manejamos a un personaje, podemos movernos por el escenario durante el combate...). Sin duda, un sistema que os convencerá y que divierte.



MUÉVETE CON LIBERTAD Sólo controlamos a un héroe, al que movemos en combate. Los arcos indican a quien van a atacar o ayudar en cada caso.



COMPAÑEROS DE EQUIPO Actúan de forma autónoma, y con este menú les daremos pautas para el combate, como: "ataca al mismo objetivo que yo".



HECHIZOS Por supuesto no faltarán los hechizos elementales, que en los niveles más elevados tendrán una puesta en escena simplemente espectacular.



LAS LICENCIAS Cada personaje contará con un tablero o licencia que determinará sus habilidades en combate, ya sean para la magia, el uso de armas...



Fuera de las ciudades podremos caminar y pelear o "alquilar" un chocobo para ir a toda pastilla.



hay un camino prefijado como en anteriores *FF*, y que podemos recorrer la ciudad y sus alrededores con bastante libertad. Por suerte disponemos de un mapa (pulsando Select) que nos indica a dónde debemos dirigirnos, qué tiendas y cristales para salvar hay cerca... Esto, sumado a que hablar con ciertos personajes puede activar una "Quest" o "misión", como por ejemplo ir a cazar un determinado enemigo o recoger energía para un poblado, deja la sensación de que el desarrollo va a ser mucho más abierto. Por supuesto, algunas de estas "Quests" o misiones formarán parte de la trama principal del juego, que dará para unas 40 horas, aunque completar todas las tareas secundarias al 100% y alcanzar el máximo nivel con todos los personajes llevará bastante más tiempo, según sus creadores, entre 120-150 horas.

Por calidad técnica y novedades jugables, *FFXII* va a ser, sin lugar a dudas, el mejor juego de rol de todo el catálogo de PS2.

Batalla de dimensión activa.

Junto con este desarrollo más abierto, destacará el sistema de combate, bautizado como Active Dimensión Battle, o Batalla de Dimensión Activa. Este sistema está más cerca de lo visto en los juegos de rol Online, como pueda ser *FFXI*, que de anteriores *FF*. Su primer gran cambio es que los combates no son aleatorios: vemos a los enemigos en el escenario y podemos esquivarlos. Algunos de hecho son pacíficos y sólo atacan si los golpeamos primero. Si optamos por el enfrentamiento, nosotros sólo manejamos a un personaje, el líder, aunque en nuestro equipo haya cuatro (podemos pasar a controlar a otro en cualquier momento). A nuestro personaje lo manejamos en tiempo real, es decir, podemos movernos, acercarnos o alejarnos del enemigo



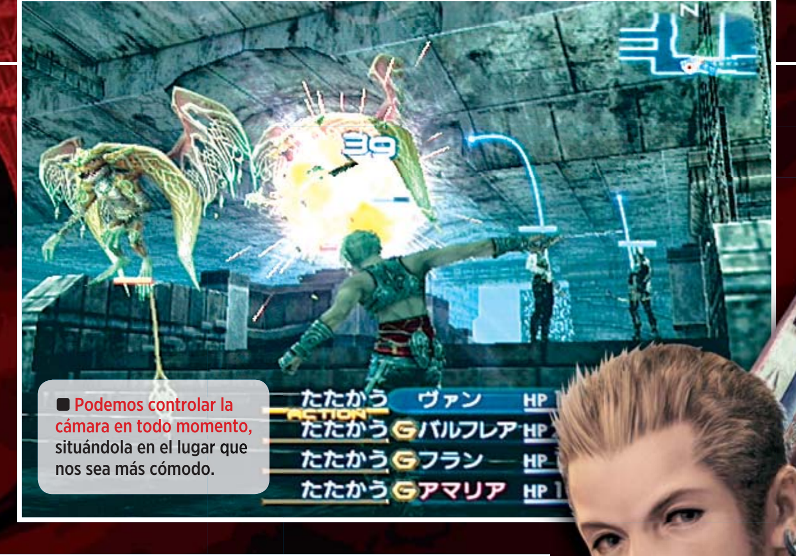
Vaan y Penelo son dos de los protagonistas. Ambos son huérfanos y tendrán un papel estelar en la trama.

Los indicadores muestran toda la información necesaria: vitalidad, magia, acción a realizar... etc.

Los "puzzles" no abundarán y serán sencillos, como despejar el camino de un escenario llamando la atención de los guardias.



Como en otros FF, habrá ataques límite, espectaculares, aunque tendremos que "aprenderlos" con la licencia...



Podemos controlar la cámara en todo momento, situándola en el lugar que nos sea más cómodo.



igual que nos movemos por los escenarios. Si decidimos atacar o utilizar magia, un arco nos indicará los objetivos disponibles, y una vez decidida la acción, como usar un hechizo, tendremos que esperar nuestro turno. En el caso de los ataques físicos, si no cambiamos de objetivo ni realizamos otra acción, nuestro personaje atacará al mismo enemigo en turnos sucesivos.

¿Y nuestros acompañantes?

El resto de personajes actúa de forma autónoma... aunque podemos establecer unas normas (llamadas Gambits o "apuestas") con las que definir su comportamiento a través de unos simples y efectivos menús. Así, por ejemplo, podemos definir que ataquen siempre al mismo objetivo que el líder o que utilicen una poción si algún compañero está por debajo de los 70 puntos de vitalidad. A medida que avanzamos en la aventura, el abanico de normas se va ampliando, así como el número de órdenes que definen su comportamiento.

Cuestión de evolución.

Cada enemigo derrotado dejará puntos de experiencia y de licencia (LP). Con los primeros subimos de nivel y mejoramos nuestros niveles de vitalidad y magia, mientras que los LP nos permiten definir las habilidades de nuestros personajes. Para ello, cada uno cuenta con una "licencia" o tablero en el que vamos activando casillas con habilidades (cada una requiere una cantidad de LP) y poco a poco vamos revelando nuevas destrezas, que podemos activar o no. Esto, en la práctica, nos permitirá crear personajes especializados en un área, por ejemplo, el uso de espadas, o por el contrario crear personajes equilibrados, que dominen la magia blanca, negra y al mismo tiempo un tipo de arma sin destacar en ningún área concreta.

Primera impresión.

FFXII va a combinar lo mejor de la saga con aspectos realmente novedosos, dando como resultado un título distinto y divertido, capaz de gustar tanto a sus seguidores como a sus detractores, y eso por no hablar de su impecable factura técnica (de lo mejorcito de PS2) o la inusitada libertad que ofrecerá. Nuestras primeras horas con el juego no podían haber sido mejores...

UN ÉXITO QUE NO CONOCE LÍMITES

El lanzamiento de *FFXII* en Japón el pasado 16 de marzo fue un verdadero éxito, y en tan sólo 4 días se vendieron casi 2 millones de copias, convirtiéndose en el juego más vendido del mes.



EL LANZAMIENTO Yoichi Wada, el presidente de Square Enix (izqda) fue el maestro de ceremonias del lanzamiento en una conocida tienda en Tokio.



LAS COLAS No fueron tan largas como en el lanzamiento de *Dragon Quest*, pero tampoco se quedaron atrás... Tal y como podéis comprobar.



La estética de los protagonistas, de corte muy realista, recuerda a *Vagrant Story*, un mítico juego de rol de PSone.



También habrá enemigos finales, como este insecto gigante, que nos pondrán las cosas más difíciles de lo habitual...

EL CÓDIGO DA VINCI

DESVELAMOS EL SECRETO MEJOR GUARDADO

PS2 | AVENTURA | 2K GAMES | MAYO

Su desarrollo ha sido un misterio, pero ya podemos contaros cómo será el juego basado en uno de los libros más famosos.



El conservador del museo del Louvre, Jacques Saunière, ha sido asesinado. Con su muerte se perderá para siempre un conocimiento que puede cambiar completamente la historia de la humanidad. Pero antes de morir, el anciano deja unas pistas para desvelar el secreto, unas claves que su nieta Sophie Neveu y el experto en simbología Robert Langdon deberán descifrar lo antes posible, ya que una poderosa organización católica está dispuesta a todo para evitar que la verdad salga a la luz… Así comienza "El Código Da Vinci", la famosa novela de Dan Brown que se ha convertido en un fenómeno, con cerca de 40 millones de libros vendidos en todo el mundo.

Semejante éxito no ha pasado desapercibido en Hollywood y el 19 de mayo se estrena la película basada en este "best-seller". Y como el mundo del cine y el de los videojuegos cada vez están más relaciona-



Alternaremos el control de Robert Langdon y Sophie Neveu, según el momento de la aventura. Cada uno tendrá sus habilidades, aunque aún no se ha desvelado cuáles son.

CLAVES PARA PODER DESCIFRAR EL CÓDIGO

Nos ha costado, pero después de arduas investigaciones ya hemos descubierto cómo será esta aventura de acción cuyo desarrollo ha estado rodeado de misterio desde el mismo momento de su anuncio…



PUZZLES Y ENIGMAS Serán el "plato fuerte" del juego. Diseñados por Charles Cecil (todo un especialista, ya que es el "padre" de los *Broken Sword*), serán muy variados.


El Código Da Vinci es una aventura de acción en tercera persona basada en el libro y la película.


Los escenarios son una pasada, como la mansión de Saunière.


La aventura va a llegar traducida y doblada al castellano.

dos, también podremos disfrutar de esta apasionante intriga en PS2, de la mano de 2K Games. *El Código Da Vinci* está siendo desarrollado por The Collective (autores de títulos como *Indiana Jones y la Tumba del Emperador* o *Star Wars Episodio III*) y su trama corre a cargo de Charles Cecil, el "padre" de los *Broken Sword*. Pero *El Código Da Vinci* poco tendrá que ver con esa saga de aventuras gráficas. De hecho, será una aventura de acción en tercera persona que combinará investigación, sigilo, puzzles y combates. Controlaremos alternativamente a Robert Langdon y a Sophie, en una trepidante aventura que entremezclará la trama del libro y del film con situaciones que no aparecen en el original. De esta forma, la experiencia de juego será más completa, al tiempo que se dan nuevos alicientes a todos los

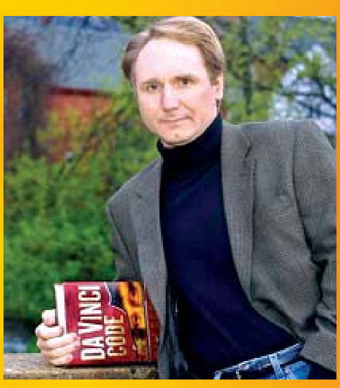
El Código Da Vinci será una aventura de acción que combina investigación, sigilo, puzzles y combates con un desarrollo que parece bastante abierto.


EXPLORA E INVESTIGA Para resolver los enigmas habrá que investigar y obtener pistas, con un desarrollo no del todo lineal y alternando el control de los dos protagonistas.


SIGILO Y ACCIÓN Y no faltarán los enemigos que intentarán evitar que la verdad salga a la luz. Para librarnos de ellos podremos usar técnicas de sigilo o bien la confrontación directa.

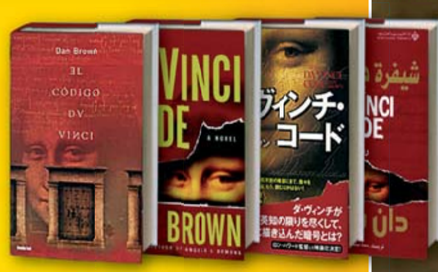
EL FENÓMENO DA VINCI

DAN BROWN ES AUTOR de unos cuántos "best-sellers", pero su éxito total llegó con "El Código de Vinci". Es una de las 100 personas más influyentes del mundo, según la revista TIME.



Dan Brown posa con un ejemplar del libro que le ha hecho famoso en todo el mundo.

"EL CÓDIGO DA VINCI" es una de las novelas más exitosas de la historia, con cerca de 40 millones de libros vendidos en todo el mundo. De hecho, ha sido traducida a más de 40 idiomas, como el ruso, el chino o el gallego.



El libro está en todo el mundo, en ediciones normales, ilustradas, "audiobooks"...

LA PELÍCULA SE ESTRENA EL 19 DE MAYO en todo el mundo. Está dirigida por Ron Howard (director también de "Willow" o "Apollo 13") y sus protagonistas son Tom Hanks ("Forrest Gump") y Audrey Tautou ("Amélie").


¿Qué se oculta tras la sonrisa de Mona Lisa? Tom Hanks y Audrey Tautou lo descubrirán.


Alfred Molina da vida al obispo Aringarosa, uno de los enemigos de los protagonistas.


Tendremos que usar la cabeza para avanzar y las situaciones se podrán resolver de distinta forma.


Algunos puzzles se tendrán que resolver de forma cooperativa.

jugones que se hayan leido el libro. Así pues, en el juego visitaremos sitios clave como el museo del Louvre o la abadía de Westminster, además de desarrollar situaciones nuevas en lugares como la mansión de Saunière o la iglesia de Saint Sulpice.

Por su ambientación, su trama y su variado desarrollo, estamos convencidos de que esta aventura estará a la altura del libro y del film en los que se inspira.

En dichos escenarios nos perseguirán monjes, mercenarios, matones, policías o guardias, y tendremos que deshacernos de ellos usando técnicas de sigilo (ocultándonos en las sombras y atacándoles por sorpresa, por ejemplo) o bien desde la confrontación directa. En ambos casos tendremos que ser rápidos, pues el tiempo corre en nuestra contra y nos esperan multitud de enigmas por resolver. De hecho, la investigación y los puzzles prometen ser el "plato fuerte" del juego. Serán muy variados (de lógica, de habilidad, cooperativos...) y algunos estarán sacados de la novela, mientras que otros han sido creados para la ocasión. Y lo mejor es que parece que el desarrollo será bastante abierto, tal y como han afirmado sus creadores: "No habrá que hacerlo todo en un orden específico. Hemos tenido que propiciar un equilibrio para que el jugador conozca los objetivos pero tenga la libertad de decidir cómo encararlos".

Hablando del apartado técnico, se ha utilizado una versión mejorada del motor gráfico que The Collective emplea en sus juegos, con lo que os aseguramos que todo se moverá de maravilla. Mención especial merecerán los trabajadísimos escenarios, tanto los interiores (el Louvre o las distintas iglesias), como los exteriores (los laberínticos jardines de la mansión de Saunière, por ejemplo).
En fin, que *El Código Da Vinci* tiene todos los ingredientes para triunfar también en su versión "consolera", aunque tendremos que esperar hasta el 19 de mayo para verlo en las tiendas. Mientras tanto, podéis leer el libro y sumergiros en una apasionante intriga de tintes históricos que ha seducido a millones de lectores. Si es que no lo habéis "devorado" ya...


Visitaremos lugares santos como la abadía de Westminster o la iglesia de Saint Sulpice.



Habrá una base de datos visual, con la que exploraremos el universo de *El Código da Vinci.*


Los protagonistas de la película no han cedido sus imágenes para el juego de *El Código Da Vinci*. Por ello, los modelos no son clavados a Tom Hanks ni a Audrey Tautou, aunque tendrán "un aire".

MÁS ALLÁ DE LA PELÍCULA

La trama del juego seguirá el guión de la película, pero también incluirá situaciones nuevas y desarrollará momentos que en el libro o el film sólo se mencionan de pasada. Todo para crear una experiencia de juego más completa.

PLANTEAMIENTO


PELÍCULA Robert Langdon y Sophie Neveu tendrán que investigar y resolver enigmas en famosas obras de arte.


JUEGO En el juego también resolveremos puzzles que salen en la película y otros nuevos, creados para la ocasión.

ESCENARIOS


PELÍCULA Aquí tenéis el punto de partida de la historia: el asesinato de Saunière en una de las salas del Louvre.


JUEGO Como veis, el juego reproducirá fielmente todas las localizaciones de la peli, además de incluir otras nuevas.

¿Quieres probar los juegos de Sony antes que nadie?

¡¡¡Juega con tu móvil y gana!!! ¡Envía un SMS al número 7227!

Si quieres visitar las oficinas de Sony el 2 de junio y probar en primicia las próximas novedades para PS2 y PSP, mándanos un mensaje con la clave "sony(espacio) edad y datos personales". Sorteamos 3 visitas con todos los gastos pagados a Sony Computer Entertainment España. Y además también puedes ganar 10 juegos *SOCOM 3* para PS2 y 10 *SOCOM Fireteam Bravo* para PSP.

10 Juegos PSP



10 Juegos PS2

3 Visitas a Sony



BASES DEL CONCURSO

Para participar, envía un mensaje de texto con tu móvil al número 7227, poniendo, por ejemplo: sonyplay Luis Llopis 20 años Calle Aranjuez 164, 1C CP 28090 Madrid

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Se seleccionarán 13 mensajes. Tres de ellos ganarán una visita a las oficinas de Sony, que incluye gastos de desplazamiento y comida. Si alguno de los invitados quisiera modificar los horarios, éste correría con los gastos que esto ocasionase. Sólo pueden optar a la visita los mayores de edad. Los otros 10 mensajes seleccionados ganarán 1 juego *SOCOM 3* para PS2 + 1 juego *SOCOM Fireteam Bravo* para PSP.
4.- Los premios no son canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los ganadores aparecerán en la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazo de participación: del 15 de abril de 2006 al 16 de mayo de 2006.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17-28040 Madrid".

Play mania





DRAGON QUEST: Descubre uno de los mejores juegos de rol de PS2.



SOCOM 3: El mejor exponente de la acción táctica y el juego online.



DBZ SHIN BUDOKAI: Goku y compañía ahora se pelean en PSP.

NOVEDADES

Los mejores lanzamientos del mes analizados a fondo

PlayStation 2

PSP

UN MES PARA RECORDAR...

Y no es para menos. Abril pasará a la historia por dejarnos algunos de los mejores juegos del catálogo de PS2, como el esperado regreso de Lara Croft en *Tomb Raider Legend* o el debut europeo del divertidísimo rol de la genial saga *Dragon Quest*. Son sólo dos de las "perlas" que podemos disfrutar a partir de este mismo mes, sin olvidarnos de los esperados *Buzz El Gran Reto* o los inigualables piques Online de *SOCOM III U.S. Navy Seals*...
Y eso por no hablar de PSP, donde por fin empiezan a aparecer los primeros juegos sobresalientes de verdad, como el plataformas *Daxter*, que muestra de lo que es capaz la pequeña de Sony, o *Dragon Ball Z Shin Budokai, Splinter Cell Essentials*...



PÁGINA 38

Lara Croft regresa con más puzzles y aventura que nunca en *Tomb Raider Legend.*

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...


Código de descriptores PEGI El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:
 EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO EXPLÍCITO  JUEGO DE TERROR    CONTENIDO VIOLENTO



Género
AVENTURA
Desarrollador
CRYSTAL DYNAMICS
Editor
EIDOS
Lanzamiento
7 DE ABRIL
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
ENTRE FASES
Página web
WWW.TOMBRAIDER.COM

En su nueva aventura Lara recorre numerosos países como Nepal, Ghana, Perú o Inglaterra, donde no faltan los saltos, los puzzles, las trampas...

LA **LEYENDA** DE LARA CROFT SIGUE CRECIENDO

Tomb Raider Legend

Para resolver un enigma relacionado con su pasado, Lara va a iniciar un viaje lleno de peligros. ¿Quieres acompañarla?

En la época de PSone se convirtió en toda una leyenda de los videojuegos, pero en PS2 la hemos echado mucho de menos. Y es que en su aventura anterior, *El Ángel de la Oscuridad*, no estuvo a la altura. Pero tranquilos, que tres años después Lara vuelve en plena forma, con un juego que pretende ser una vuelta a las raíces de la saga... empezando por el argumento.

En *TR: Legend*, Lara Croft deberá buscar los pedazos de un poderoso artilugio que está muy relacionado con su pasado. No os vamos a "reventar" la sorpresa, pero preparaos para un viaje por todo el mundo, desde las profundas selvas de Ghana hasta los altísimos rascacielos de Tokio o a una base militar en Kazajistán. Y visitaremos lugares tan atractivos como la tumba del Rey Arturo o la zona de Nepal donde tuvo el accidente el avión en el que viajaba Lara cuando era

ASÍ SOBREVIVE LA "ASALTATUMBAS" MÁS CONOCIDA

1 **SALTOS AL LÍMITE.** ¿Tienes vértigo? Pues prepárate para saltar precipicios, escalar paredes imposibles...

2 **TRAMPAS Y PUZZLES.** Usa la cabeza para avanzar por los escenarios y evitar todo tipo de trampas mortales.

3 **COMBATE.** Pelea cuerpo a cuerpo o usa armas: el clásico par de "pipas", metralleta, lanzagranadas...

Así de natural y "proporcionada" es la nueva Lara...



■ Los tiroteos y la acción no faltan aunque en esta aventura predominan los saltos y los puzzles.



■ La aventura está llena de momentos emocionantes, como por ejemplo esta persecución en moto.

■ Los saltos al límite son muy habituales, pero Lara está en buena forma.

» LARA CROFT TAMBIÉN **USA LA CABEZA**

En los laberínticos escenarios debemos ser muy hábiles con los saltos, pero también habrá que pensar para poder avanzar. Los puzzles son lo mejor del juego. Son muy variados y muchos explotan a la perfección la excelente física de los objetos.



PUZZLES FÍSICOS. Evita que un avión partido caiga por un barranco poniendo un contrapeso.



OBSERVA EL ESCENARIO. Ahí está la clave. Usa todo lo que esté a tu alcance.

Lara vuelve con una aventura llena de acción, plataformas, puzzles y con todo el encanto de un personaje "legendario".

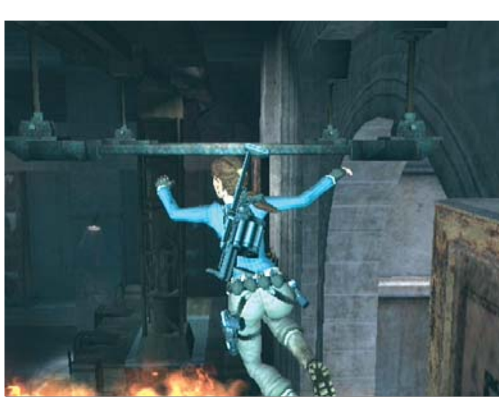
pequeña y en el que perdió a su madre... ¿Qué secretos desvelaremos allí? ¿Servirán para aclarar el pasado de Lara? Descubridlo vosotros mismos en un desarrollo vibrante, en el que la exploración, los saltos y los puzzles predominan sobre la acción pura y dura. Así pues, una vez más nuestros principales "enemigos" son enormes precipicios, vertiginosas escaladas, caminos que parecen no tener salida y multitud de trampas mortales.

Menos mal que Lara es una gran atleta. Bajo un control envidiable, realizaremos todo tipo de saltos imposibles, usando elementos del escenario como cuerdas, postes y todo tipo de asideros. Pero los saltos no serán la única dificultad, ya que el desarrollo nos obliga a pensar constantemente para lograr abrir caminos o para evitar todo tipo de diabólicas trampas. De hecho, los puzzles son lo mejor del juego, desde los típicos de mover bloques o activar palancas hasta otros en los que la física de los objetos, muy bien recreada, tiene un papel fundamental (como contrapesos, etc.).

Pero además, Lara también tendrá que pelear y sacar su par de pistolas (junto a otras armas), para hacer frente a enemigos como mercenarios, jaguares y alguna que otra criatura sobrenatural. Y no nos olvidamos de los momentos de conducción a lomos de una potente moto, que redondean un desarrollo variado y lleno de diversión. »



■ Como en *God of War*, hay "secuencias interactivas" en las que deberemos pulsar un botón en el momento justo o si no...



■ La aventura dura unas 10 horas, aunque esconde extras como distintos trajes o la opción de jugarlo con Amanda, otro personaje.



■ El juego ofrece 9 enormes niveles. Al acabar cada uno de ellos, podremos volver a recorrerlo, pero en una intensa contrarreloj.


En cuanto a los enemigos, hay mercenarios, yakuzas, jaguares y alguna que otra sorpresa, como este enorme monstruo acuático.


Podemos recorrer la mansión Croft en busca de ítems ocultos que sirven para desbloquear extras como mejoras o diverso material gráfico.


Además de usar armas, podemos pelear cuerpo a cuerpo.

Hablando ya del apartado técnico, *TRL* también nos ha convencido. Si no caes rendido ante el alucinante diseño de los 9 niveles o ante la profundidad y riqueza en detalle de los escenarios, lo harás ante la propia Lara. Su modelo está muy trabajado, casi tanto como sus animaciones.

Desde el punto de vista técnico, *Tomb Raider Legend* es la aventura más impactante y espectacular de la saga.

Entonces, ¿es el *TR* definitivo?

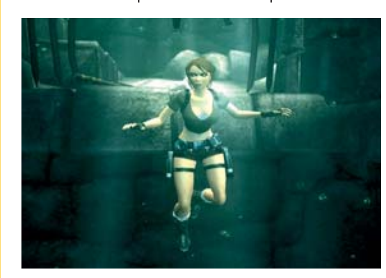
Pues... sí y no. Su desarrollo resulta muy variado y divertido, su argumento muy interesante y técnicamente es impecable. El problema está en la duración. La aventura se puede acabar en menos de 10 horas (aunque terminarla al 100% te llevará más tiempo). Además, el juego termina bruscamente y el final queda demasiado abierto, abriendo descaradamente la puerta a una futura continuación y sin resolver todos los interrogantes. Por ello, y aunque *TRL* nos ha encantado, no podemos evitar tener la sensación de que Lara nos ha dejado "a medias". Aún así, no podemos dejar pasar la ocasión de recomendaros una de las mejores aventuras de acción del año.


Las animaciones de Lara os dejarán con la boca abierta.



"GADGETS" DE GRAN AVENTURERA

Lara lleva un equipo que te será muy útil, como una PDA con información, una linterna o unos prismáticos "especiales".


LINTERNA. Es clave en zonas oscuras. Ojo que se gasta, aunque es recargable.


GANCHO METÁLICO. Con él podemos balancearnos o mover ciertos objetos.


PRISMÁTICOS. Un visor que indica si los objetos son frágiles, si se pueden mover...

VALORACIÓN

LO MEJOR
Su variado desarrollo, su apartado técnico, su control, sus puzzles, su argumento...

LO PEOR
Es bastante corto y te dejará con ganas de más. A nosotros al menos nos ha pasado...

Te gustará + que... TOMB RAIDER EADLO


Te gustará − que... GOD OF WAR


93	**GRÁFICOS** Escenarios, animaciones, modelos, física... todo funciona de lujo.
92	**SONIDO** Buen doblaje al castellano y una banda sonora de mucha calidad.
95	**DIVERSIÓN** Un desarrollo divertidísimo y muy variado que atrapa sin remedio.
85	**DURACIÓN** La aventura dura 10 horas, pero lograr todos los extras tiene miga.
NOTA 92	Lara vuelve con una aventura de acción intensa, variada y muy divertida. Es una pena que dure tan poco...

PÁGINA DE PUBLICIDAD



Dragon Quest EPDRM es un juego de rol por turnos que es la octava entrega de una exitosa saga inédita hasta ahora en España.

12

Género
ROL
Desarrollador
LEVEL 5
Editor
SQUARE ENIX
Lanzamiento
12 DE ABRIL
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.DRAGONQUEST.EU.COM

DRAGONES, MAZMORRAS Y UN **VIAJE ALUCINANTE**

Dragon Quest El Periplo del Rey Maldito

Un rey maldito, un terrible mal a punto de despertar y cuatro héroes que van a vivir una aventura inolvidable. ¿Te vas a perder uno de los mejores juegos de rol?

Una terrible maldición ha caído sobre el rey Trode y sobre su hija, la princesa Medea. Y, para colmo, un siniestro hechicero, en su búsqueda del poder absoluto, va a resucitar al Señor de la Oscuridad.. Pero no todo está perdido. Un grupo formado por 4 valientes aventureros va a ayudar al rey y juntos emprenderán un increíble viaje con el objetivo de librar al mundo de esta terrible amenaza.

Dicho grupo está formado por un héroe sin nombre (pónselo tú), un orondo guerrero llamado Yangus, una atractiva hechicera que responde al nombre de Jessica y, por último, Angelo, un templario muy "mujeriego". Estos cuatro personajes protagonizan *Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito*, la octava entrega de una saga de rol inédita hasta hoy en nuestro país, pero que en Japón es todo un éxito. Así pues, preparaos para un viaje repleto de aventura, emociones fuertes y mucho humor, en el que recorreremos por tierra, mar y aire un enorme mapeado. El desarrollo es bastante abierto, y

UN JUEGO DE ROL PURO, PERO CON **MUCHA PERSONALIDAD**

1 **LIBERTAD DE ACCIÓN.** La historia principal es lineal, pero se puede recorrer el mundo con libertad.

2 **COMBATES POR TURNOS.** Son aleatorios y por turnos. Resultan sencillos, aunque tienen su "miga".

3 **MEJORA TU GRUPO.** Con la experiencia tras pelear y consiguiendo nuevo equipo.

El Héroe y Jessica son dos de los "protas" de *Dragon Quest*.



■ Los combates son aleatorios y por turnos. Pelearemos contra un total de 295 enemigos distintos.



■ Explorar ciudades, mazmorras y campo abierto y hablar con los personajes es vital para avanzar.

■ El grupo está formado por 4 aventureros, personajes que están muy bien desarrollados.

» TODO UN MUNDO POR DESCUBRIR

Además de la misión principal, *DQ* ofrece bastantes tareas secundarias, como búsquedas alternativas, jugar en el casino, cazar monstruos para formar un equipo y que luego peleen en la arena como gladiadores o poder crear tus propios objetos.



POTE DE ALQUIMIA. Combina "ingredientes" y crea objetos exclusivos o ahórrate su compra.



ARENA DE MONSTRUOS. Si tu equipo triunfa en la arena, ganas premios.

***Dragon Quest* es una obra maestra del género que los fans del rol no deberían perderse por nada del mundo.**

nos deja libertad para desviarnos de la misión principal y recorrer el mundo a nuestro antojo para cumplir tareas secundarias, como jugar en los casinos o misiones alternativas.
En nuestro camino visitaremos un montón de ciudades y mazmorras (con amplias "zonas salvajes" entre ellas) y combatiremos contra la friolera de 295 monstruos distintos. Estos combates son aleatorios y por turnos, pero con un sistema muy asequible e intuitivo. Podremos atacar, defendernos, intimidar, huir, potenciar nuestros ataques con "tensión" o usar magias, objetos y habilidades especiales. Y, cómo no, combatiendo obtenemos la experiencia para mejorar los atributos del grupo y que así aprendan nuevos ataques, habilidades o hechizos. Además, también conseguiremos oro para comprar en las tiendas nuevas y mejores armas, armaduras, escudos, objetos...

Cada personaje puede manejar varias armas y una característica especial, y según lo que decidamos potenciar con los puntos de destreza obtendremos resultados muy distintos (por ejemplo, podemos tener un personaje que sepa manejar "regular" varios tipos de arma o que ese mismo personaje sea un experto en un tipo de arma determinado y maneje sus demoledores ataques especiales, pero que no sepa manejar otras). Todo esto da como resultado una experiencia de juego profunda, y que atrapa sin »



■ En las mazmorras no faltan los puzzles, aunque nunca son muy complicados. El juego está lleno de secretos y sorpresas.

■ El sistema de combate es sencillo pero con mucha "miga". Eso sí, los combates son menos estratégicos que en otros títulos.



■ Cada personaje puede manejar varios tipos de arma. Con la experiencia las mejoraremos y obtendremos ataques especiales.



■ **Además de comprando en las tiendas,** podemos conseguir armas, equipo y objetos exclusivos si realizamos algunas tareas secundarias.



■ **El humor está muy presente,** tanto en las conversaciones de los personajes como en muchos ataques, como este "culazo" de Jessica.



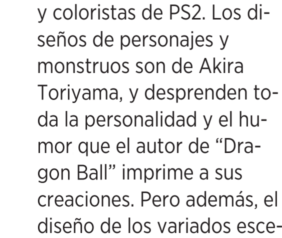
■ **El paso del tiempo es importante en el juego.** Algunos eventos sólo pasan de noche, o de día.

remedio durante las más de 100 horas (comprobado por nosotros mismos) que puede durar la aventura.

En cuanto al apartado técnico, estamos ante uno de los juegos más cuidados y coloristas de PS2. Los diseños de personajes y monstruos son de Akira Toriyama, y desprenden toda la personalidad y el humor que el autor de "Dragon Ball" imprime a sus creaciones. Pero además, el diseño de los variados escenarios (ciudades, mazmorras, bosques, cuevas, montañas...) es alucinante, con un nivel de profundidad y detalle pocas veces visto (aunque hay algo de "popping"). Y afortunadamente, en la conversión a PAL todo se mueve correctamente.

Estéticamente todo está muy cuidado, con escenarios repletos de detalle y diseños del creador de "Dragon Ball".

Una épica banda sonora y unas voces (en inglés) creadas para la versión occidental redondean un juego de rol único y 100% recomendable. Se le puede echar en cara su tópico argumento o la excesiva sencillez de los combates en comparación con otros juegos de rol. Pero, de verdad, hay pocos juegos que enganchen, diviertan, emocionen y hagan reir a la vez como éste.



■ **Angelo es un caballero** con una debilidad: las mujeres.



» VIAJA POR EL MUNDO CON TOTAL LIBERTAD

Para movernos por el enorme mundo podemos "patear", usar hechizos o manejar estos medios de transporte:



POR TIERRA. Este veloz tigre es el premio por resolver una misión secundaria.



POR MAR. El barco es el primer medio que nos dará plena libertad de movimientos.



Y POR AIRE. También nos transformamos en pájaro para llegar a zonas inaccesibles.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La libertad de movimientos, el apartado técnico, el humor, el sistema de juego...

» LO PEOR
La historia es algo tópica y los combates no son tan profundos como en otros juegos.

Te gustará + que... **SMT: LUCIFER'S CALL**



Te gustará − que... **FINAL FANTASY X**



94	**» GRÁFICOS** Preciosos, coloristas y llenos de detalle... con algo de "popping".
93	**» SONIDO** Las épicas melodías de Sugiyama nos encantan. No está doblado.
93	**» DIVERSIÓN** Los fanáticos del rol y de Akira Toriyama disfrutarán como locos.
96	**» DURACIÓN** La historia principal dura 65 horas, pero ver todo te lleva más de 100.
NOTA 94	Un juego de rol duradero, muy cuidado y lleno de posibilidades que te cautivará a poco que te guste el género.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



■ *SOCOM 3* nos mete en la piel de un Seal, con el que tendremos que cumplir todo tipo de misiones, conducir vehículos...

Género
SHOOTER MILITAR
Desarrollador
ZIPPER INTERACTIVE
Editor
SONY
Lanzamiento
19 DE ABRIL
Precio básico
59,95€
Precio con Headset
79,95€
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
32 JUGADORES
Guardar partidas
TRAS CADA MISIÓN
Página web
WWW.SOCOM-HQ.COM

CUATRO SOLDADOS CONTRA LA **AMENAZA** GLOBAL

SOCOM 3 U.S. Navy Seals

Vehículos de infiltración y equipamiento personalizado serán tus armas para atajar de raíz cualquier intento de perturbar la paz mundial. ¿Te alistas?

SOCOM fue el pistoletazo de salida del juego online en PS2 y desde el primer día se convirtió en la referencia del juego en red gracias a una endiablada jugabilidad que sigue cautivando a miles de usuarios. Y esta tercera entrega va a seguir esta línea aunque, a diferencia de sus dos predecesoras, tendremos que prestar más atención a la campaña individual para disfrutar al máximo del juego en red.

De nuevo, dirigimos un comando SEAL con el objetivo de infiltrarnos en territorio hostil para proporcionar datos de inteligencia al mando central y así desbaratar las intenciones terroristas de sembrar el caos. A lo largo de tres campañas nos enfrentaremos con militares perturbados, traficantes de armas, psicópatas y su legión de seguidores, empeñados todos en poner en jaque la estabilidad mundial.

El desarrollo resulta dinámico y absorbente, potenciado por la experiencia única e insuperable de dirigir a

» COMBATE A TU **ENEMIGO** DESDE LA DISTANCIA

1 **EN EQUIPO.** Sólo contamos con 4 soldados para cumplir objetivos, aunque disponemos de apoyo aéreo.

2 **EQUIPO MODERNO.** Contamos con gafas de visión nocturna, térmica, mirillas para rifle... y muchas cosas más.

3 **"PIENSA" EN VERDE.** Damos órdenes de todo tipo (ofensivas y defensivas) a nuestros acompañantes.

■ Comandamos un equipo de soldados de élite expertos en operaciones especiales.



■ La acción ha ganado peso, aunque sigue habiendo misiones clásicas de infiltración pura y dura.



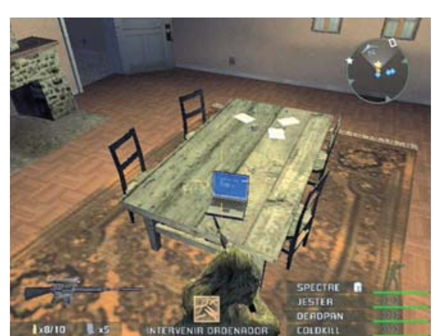
■ Escenarios detallados. Las tres campañas tendrán lugar en el norte de África, sur de Asia y Polonia.



■ A bordo de los vehículos podemos adoptar diversas posiciones: conductor, artillero... etc.

» TRABAJITOS POCO CONVENCIONALES

El éxito de las misiones requerirá que cumplamos una serie de objetivos de lo más variado. El esfuerzo extra será recompensado con contenido adicional que podremos transferir mediante cable USB a *SOCOM Fireteam Bravo*, la versión para PSP.



OBJETIVOS VARIADOS. Como "hackear" un PC para obtener información de los terroristas.



ESCOLTA. De ti dependerá que llegue sana y salva a la zona de extracción.

Unos mapas inmensos y el uso de vehículos son las novedades más jugosas de este shooter militar en tercera persona.

tu equipo con el headset, es decir, con tu propia voz (también es posible dar órdenes con el pad). Este elemento táctico se ve sólo empañado por los altibajos en la inteligencia de los enemigos, que nos pondrán las cosas más fáciles de lo que sería deseable. También ayuda al realismo que el arsenal sea muy variado, tenga un comportamiento muy realista y resulte totalmente personalizable con infinidad de accesorios (mirillas, silenciadores, lanzagranadas...) para adaptarlo a nuestro estilo.

La utilización de la técnica "streaming" permite que las misiones tengan lugar en unos mapas inmensos, multiplicando varias veces la extensión de los de anteriores entregas, sin sacrificar por ello detalle o variedad en los escenarios. Además, ahora los escenarios ofrecen un sistema de checkpoints para evitar que repitamos la misión desde el inicio si somos eliminados. Y como es de suponer, movernos por unos terrenos tan amplios no habría sido posible sin medios de transporte: ALSVs, camionetas, Humvees y embarcaciones equipadas con "miniguns" están a nuestro alcance. El uso de vehículos complementa una mecánica de juego en el que la acción toma un papel más relevante frente a la infiltración. Mención especial requiere el otro componente imprescindible de todo *SOCOM*: el multijugador. Todas las novedades del modo cam- »



■ Una vez eliminados los terroristas no pondrán pegas en que tomemos prestada su ranchera para desplazarnos.



■ Escoger el arma adecuada es fundamental. Si nos quedamos sin munición tras un tiroteo podemos coger la de los enemigos.



■ El radar de la parte superior derecha indica la dirección en que se encuentran los objetivos y la ubicación de los "tangos".



■ Completa las campañas y conecta el juego con la versión portátil para desbloquear extras que podrás utilizar en los modos Online.



■ Toma el control del mapa. Es uno de los dos nuevos tipos de juego, donde cada bando intentará controlar el mayor número de zonas.



■ *SOCOM 3* es el único shooter multijugador en tercera persona capaz de codearse con títulos en plataformas más potentes.

paña han sido adaptadas de forma soberbia al juego en red. Es posible conducir y pilotar la mayoría de los vehículos (tanques inclusive) en unos mapas gigantescos que podremos acotar según el número de jugadores, hasta un máximo de 32 repartidos en 2 bandos, que tendrán que trabajar en equipo para cumplir sus respectivos objetos.

El juego online de *SOCOM 3* establece un nuevo estándar en PS2 al incluir vehículos y partidas de 32 jugadores.

A los tipos de juego ya habituales se unen otros dos, Convoy (escoltar un cargamento) y Control (acumular el mayor número de puntos clave). Y aunque en algunos mapas las ralentizaciones son apreciables, queda compensado por la reducción del lag (retardo que provoca diferencias entre lo que estás viendo y lo que está pasando), un foco de disputas entre los asiduos a *SOCOM II*. En conclusión, un título que eleva el listón del juego en red de PS2, equiparándose en diversión, duración y opciones a otros títulos sólo disponibles en plataformas más avanzadas, al que complementa un modo Campaña muy atractivo, un excepcional doblaje al castellano y una banda sonora que sin ser excepcional cumple correctamente.





EL ONLINE MÁS COMPLETO POSIBLE

Y es totalmente personalizable: tipos de juego, limitar armas, vehículos y número de jugadores, piques de día o noche...



ELIGE TU ARSENAL. Podemos elegir si descartamos o no algunas de las armas.



DOCE MAPAS INÉDITOS. Son iguales a los de las misiones para un solo jugador.



MODOS DE JUEGO. Mezcla diferentes tipos, como Regenerar, Escolta, Convoy...

VALORACIÓN

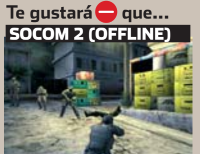
» LO MEJOR
Unos escenarios gigantescos y un modo en red muy completo, repleto de opciones.

» LO PEOR
La inconsistente inteligencia artificial minimiza la dificultad y facilita mucho las cosas.

Te gustará ➕ que... **BATTLEFIELD 2 M.C.**



Te gustará ➖ que... **SOCOM 2 (OFFLINE)**



90	**» GRÁFICOS** Escenarios y personajes detallados y efectos bastante trabajados.
92	**» SONIDO** Un doblaje de calidad y unos efectos ambientales muy logrados.
93	**» DIVERSIÓN** Modo Online soberbio y misiones variadas, rápidas y divertidas.
94	**» DURACIÓN** Modo campaña corto, compensado con creces por el modo Online.



NOTA 93 Es la mejor secuela posible para una saga que sustenta su éxito en un modo multijugador insuperable.

■ El juego recrea el Mundial de Alemania: todas las selecciones y estadios, el calendario...

3+

Género
DEPORTIVO
Desarrollador
EA SPORTS
Editor
EA SPORTS
Lanzamiento
26 DE ABRIL
Precio
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 8
Modo Online
DE 1 A 4 JUGADORES
Guardar partidas
ENTRE PARTIDOS
Página web
WWW.EASPORTS.COM

¿ESPAÑA **CAMPEONA DEL MUNDO**? AHORA DEPENDE DE TI

Copa Mundial de la FIFA 2006

No sabemos si España llegará lejos en el Mundial de Alemania, pero seguro que, con tu ayuda y este juego, seremos campeones.

El Mundial de Alemania está a la vuelta de la esquina y, como es habitual con este tipo de eventos, EA Sports nos ofrece el juego oficial... con el que llevaremos a España a lo más alto del fútbol mundial (y, de paso, consolarnos si nuestra selección no cumple con las expectativas un año más). En *Copa Mundial de la FIFA 2006* podremos elegir cualquier selección nacional de entre las 127 disponibles para disputar la competición. Y si la selección de jugadores no te convence, puedes hacer la "convocatoria" tú mismo, eligiendo a los integrantes del equipo que más te gusten de una lista cerrada.

En el modo "estrella" jugaremos el Mundial, que además ofrece el calendario oficial con los grupos y emparejamientos reales. Pero además podemos jugar partidos amistosos (offline y online), entrenar o recrear 40 situaciones clásicas de Mundiales anteriores. España no pudo remontarle a Italia un 1-2 en sólo 3 minutos en el Mundial de USA'94. ¿Serás capaz de conseguirlo tú?
El premio por ganar todos

■ Xavi, centrocampista del Barça, es la imagen del juego en España.

ASÍ LLEGAREMOS **A LO MÁS ALTO** DEL FÚTBOL MUNDIAL

1 **COMPLETO Y OFICIAL.** Elige tu selección. Hay 127, todas ellas licenciadas.

2 **FÚTBOL TOTAL.** El control es similar al de *FIFA 06*. Un sistema de juego asequible, pero con posibilidades.

3 **¡ESPAÑA CAMPEONA!** Con práctica y habilidad, veremos a Raúl levantando la Copa. El sueño de todos.



■ **Ofrece 127 selecciones** y podemos convocar a los jugadores que queramos de una lista cerrada.



■ **Gráficamente el juego está muy bien,** aunque tampoco hay muchas diferencias respecto a *FIFA 06.*



■ **A la hora de jugar es muy similar a *FIFA 06.*** Un sistema de juego asequible, pero con "miga".

» JUGOSOS PREMIOS POR SER EL MEJOR

Si cumples ciertos requisitos en los partidos (como clasificarte para la siguiente ronda, ganar sin encajar ningún gol, lograr un "hat trick", etc.), conseguirás puntos que podrás canjear en la tienda por extras como jugadores míticos, botas, balones...



"JUEGA BONITO". Además de ganar, para desbloquear extras hay que cumplir requisitos.



EXTRAS. Como jugadores míticos, equipaciones clásicas, botas reales...

estos desafíos son puntos para desbloquear diversos extras, como jugadores legendarios, modelos reales de balones y botas... etc.

A la hora de jugar, es muy similar a *FIFA 06.* El control es igual y los tiros, pases, regates y demás se realizan de la misma manera. Un sistema de juego sencillo pero con miga, que logra unos partidos creíbles gracias también a una ajustada IA y a una buena física del balón.

Con un sistema de juego similar al de *FIFA 06* y una gran ambientación, este simulador gustará a los "futboleros".

En cuanto a la "futbolera" ambientación, también está lograda, gracias a detalles como la fiel reproducción los 12 estadios alemanes que albergarán los encuentros. Además, los jugadores más conocidos están bien caracterizados, aunque los modelos nos siguen pareciendo algo desproporcionados...

En fin, que *Copa Mundial de la FIFA 2006* te permite ser protagonista del evento futbolístico más importante de todos. No aporta novedades "jugables" de peso con respecto a *FIFA 06,* pero si eres un fanático del fútbol y de la serie de EA Sports, no te va a decepcionar. ■

■ **El parecido físico de los jugadores más conocidos de todos los países** está logrado, aunque los modelos siguen siendo algo desproporcionados.



■ **Además de este Mundial,** también ofrece situaciones de Mundiales anteriores. Eso sí, las plantillas son las actuales, no las de esa época...

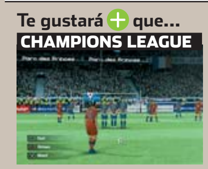


VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su ambientación, que sea tan completo y oficial como siempre y sus modos de juego.

» LO PEOR
A la hora de jugar, no aporta nada nuevo. Podrían haber innovado en este sentido.

Te gustará + que... CHAMPIONS LEAGUE



Te gustará − que... PRO EVOLUTION 5



89	**» GRÁFICOS** Muy bien en general, pero muy parecidos a los de *FIFA 06.*
82	**» SONIDO** Comentan Javier Lalaguna y Pepe D. Castaño. Preferimos los de *FIFA.*
89	**» DIVERSIÓN** Aunque sin novedades "jugables", divertirá a los fans del fútbol.
80	**» DURACIÓN** Al estar centrado en el Mundial, es inferior a la de un *FIFA* o un *PES.*
NOTA 85	**Un simulador centrado en el próximo Mundial que entretiene, pero no aporta mucho con respecto a *FIFA 06.***



Género
PARTY GAME
Desarrollador
SONY
Editor
SONY
Lanzamiento
19 DE ABRIL
Precio
59,95 € (CON PULSADORES)
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 a 8
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL TERMINAR
Página web
WWW.BUZZTHEGAME.COM/



■ *El GRAN Reto* nos propone participar en un divertido concurso de cultura general.

■ Cerca de 7000 preguntas de ciencia, música, historia, cine, geografía, etc. nos esperan en el juego.



■ Buzz! también participa en las rondas de preguntas, leyéndolas o interpretándolas con mucho humor.

Y CREÍAS QUE LOS **CONCURSOS** DE LA TELE ERAN ABURRIDOS...

Buzz!: El GRAN Reto

Si el desafío musical del primer *Buzz!* te supo a poco, ahora tienes la oportunidad de resarcirte.

Buzz!, el concurso musical del que disfrutamos hace unos meses, ha tenido tanto éxito que Sony repite fórmula con *El GRAN Reto*, una secuela cargada de novedades.

Esta vez nos enfrentamos a una especie de "Trivial Pursuit" con preguntas de cine, historia, cultura y otros géneros, con la misma mecánica que el anterior: jugamos con unos pulsadores especiales y debemos superar una serie de rondas con mecánica distinta (ser los más rápidos, pasar la pregunta a un compañero...). El gran reto ofrece además nuevos tipos de rondas y la opción de competir hasta 8 jugadores. Si eres de los que siempre tienes llena la casa de amigos y quieres pasar un rato divertido, no dejes pasar esta oportunidad.

NUEVOS MODOS DE **DIVERSIÓN**

El concurso *El GRAN Reto* incluye 7000 preguntas de diversas materias y rondas nuevas en las que dependerás de otros concursantes, a los que puedes ayudar o entorpecer, mandándoles preguntas difíciles para que pierdan puntos. Aquí todo vale...



1 **NOVEDADES.** Las preguntas vienen acompañadas de vídeos, imágenes, música...

2 **NUEVAS RONDAS.** A las del primer título se unen otras nuevas, igual de divertidas, eso sí.

■ Buzz! y su ayudante prometen volver en breve con más entregas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ampliación de temas a preguntar y el poder jugar hasta 8 jugadores a la vez.

» LO PEOR
Jugando solo es corto y aburrido y ya no se puede elegir la duración del concurso.



77	**» GRÁFICOS** Modelos y animaciones divertidos y correctos, pero algo simples.
80	**» SONIDO** Mejor que en su anterior entrega, pero a veces se repite bastante.
89	**» DIVERSIÓN** 8 amigos jugando a la vez... ¡diversión y piques a tope!
84	**» DURACIÓN** 7000 preguntas dan para mucho, al menos hasta la próxima entrega.
NOTA 85	Ideal para amenizar cualquier reunión de amigos que estén cansados del "Trivial Pursuit" de toda la vida.

Nos enfrentamos a una corporación a tiro limpio, en un juego que desborda acción por los cuatro costados.

Género
ACCIÓN
Desarrollador
DC STUDIOS
Editor
SOUTHPEAK
Lanzamiento
21 DE ABRIL
Precio
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR NIVEL
Página web
WWW.PROEIN.COM

CUANDO LA ACCIÓN ES LA **PROTAGONISTA** INDISCUTIBLE

State of Emergency 2

Manejar un tanque, infiltrarse en una base provista de trampas letales... Para acabar con la Corporación, tienes que ser una auténtica "máquina" de guerra.

Si *State of Emergency* destacó por sus caóticos y multitudinarios combates su secuela sigue la misma línea, aunque haciendo hincapié en los tiroteos y dejando a un lado los combates cuerpo a cuerpo. Su trama nos pone en el papel de diferentes guerrilleros (en la mayoría de las misiones controlamos a dos, pudiendo intercambiar su control en cualquier momento) que se enfrentan a la Corporación, una multinacional que controla Capitol City.

Para liberar la ciudad de esta megacorporación nos aguardan 12 niveles repletos de acción, en los que tenemos que cumplir objetivos de todo tipo: rescate de rehenes, sabotajes... Sea cual sea nuestra misión, los escenarios se caracterizan siempre por mostrar decenas de personajes en pantalla, permitiéndonos protagonizar unos vibrantes y vistosos tiroteos que dotan al desarrollo de un divertido tono arcade de muy acorde con la acción directa que quiere proporcionar el juego.

Pero además de unos frenéticos intercambios de disparos, el juego nos obsequia con gran variedad de situaciones, y tan pronto estamos pilotan-



MONTA TU PROPIA **REVOLUCIÓN** EN LAS CALLES



1 **SIN TREGUA.** La acción más trepidante no deja ni un segundo de respiro durante el desarrollo del juego.



2 **MUY VARIADO.** La gran variedad de situaciones nos lleva a manejar vehículos, superar minijuegos...



3 **EN TODA SU CRUDEZA.** En los tiroteos no falta el "gore" con mucha hemoglobina en pantalla.

Manejamos un arsenal impresionante: fusiles, lanzacohetes, granadas...



■ *State of Emergency 2* es un frenético arcade repleto de los más diversos momentos de acción.



■ Además de disparar, tenemos que manejar diversos vehículos, superar variados minijuegos, etc.


■ El caos domina los escenarios, con tiroteos multitudinarios y decenas de transeúntes pululando.

» UN VERDADERO **LÍDER** URBANO

Algunos personajes pueden reclutar guerrilleros leales a nuestra causa, a los que luego podemos dar sencillas órdenes: atacar, defender, seguir y desplegar posiciones. Su ayuda es inestimable para atacar los enclaves más defendidos del enemigo.



A SUS ÓRDENES, SEÑOR. En ocasiones, comandamos a un reducido grupo de guerrilleros.



ORDENA Y MANDA. Podemos dar ciertas órdenes: defender, avanzar...

do un helicóptero armado hasta los dientes, como participando en diferentes minijuegos, liderando a un grupo de guerrilleros, cumpliendo misiones de infiltración y un largo etc. Si a este variadísimo desarrollo del modo Historia unimos los numerosos retos de la opción Arcade y un completo modo Multijugador, el resultado es

Tiroteos multitudinarios y grandes dosis de acción directa son la clave de este frenético arcade de acción.

un juego variado como pocos. aunque no por ello deja de tener su ración de "peros".

Y es que el principal problema de este título es la duración del modo Campaña, que se nos antoja bastante reducida y un jugador medianamente experimentado puede acabar los 12 niveles en unas 5-6 horas. Por otra parte, el control y la cámara podían haberse optimizado, ya que dan problemillas en los momentos más comprometidos, especialmente cuando los enemigos se sitúan cerca de nosotros. Estos fallos hacen bajar algunos enteros la nota final, pese a que *State of Emergency 2* sea un título muy variado y que seguro logra entretener a los fanáticos de la acción directa... mientras dura.



■ Manejamos a distintos personajes. Cada uno de ellos tiene una habilidad especial: disparo doble, mayor resistencia a los ataques, etc.


■ Aunque el modo Campaña no es excesivamente largo, la oferta jugable se complementa con modos multijugador y diversos retos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La gran variedad de situaciones y una acción trepidante de principio a fin.

» LO PEOR
Algunos problemas con la cámara y el control. El modo Historia se hace muy corto.

Te gustará + que... **SYPHON FILTER: O.S.**



Te gustará − que... **MERCENARIOS**



81	**» GRÁFICOS** Muchos personajes en pantalla, pero animaciones mejorables.
79	**» SONIDO** Tanto efectos sonoros como música cumplen su cometido sin más.
80	**» DIVERSIÓN** Mucha acción, pero sin demasiada "chispa" por su nula profundidad.
79	**» DURACIÓN** Modo Historia corto, aunque cuenta con retos y multijugador.
NOTA 80	Gran variedad de situaciones para un arcade destinado a los amantes de la acción más salvaje y directa.



Género
ACCIÓN
Desarrollador
SONY
Editor
SONY
Lanzamiento
10 DE MAYO
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR NIVEL
Página web
WWW.ES.PLAYSTATION.COM

Ape Escape 3 es un original juego de acción en el que tenemos que capturar monos, a golpe de red, por los más variados escenarios.

A LA CAZA DE LOS MONOS MÁS **TRAVIESOS**

Ape Escape 3

Ni terroristas, ni una organización criminal; está vez los que quieren adueñarse del mundo son unos alocados monos que te harán "troncharte" de risa.

En un catálogo cada vez más saturado de juegos protagonizados por tipos duros y repletos de tiroteos desmedidos, se agradece algún título original que escape de lo habitual. Ese es el caso de *Ape Escape 3*, un juego que combina acción, plataformas y sencillos puzzles bajo un desternillante argumento: evitar que un ejército de traviesos monos conquiste el mundo.

Para lograrlo debemos superar variados niveles repletos de detalles humorísticos, con alusiones a series como "Miami Vice" o películas como "Spider-Man" o "Viernes 13", que además están ambientados en diferentes escenarios: el lejano Oeste, las películas de terror, el Japón feudal... En todos ellos tenemos que dar caza a los escurridizos monos y derrotar a las decenas de enemigos que nos saldrán al paso. Para esta tarea contamos con los más disparatados artilugios (un radar de simios, un aro de hipervelocidad, un tirachinas gigante...), que también nos servirán para superar las zonas de saltos y los sencillos puzzles que nos esperan en su humorístico



¿PREPARADO PARA EL "SAFARI" MAS DISPARATADO?



1 **ATRÁPALOS.** El objetivo del juego es capturar a todos los monos utilizando los más locos utensilios.



2 **CAZADOR CAZADO.** Algunos monos tienen habilidades especiales de ataque para evitar ser capturados.

3 **MÁS QUE ACCIÓN.** Tampoco faltan las plataformas y los puzzles en un desarrollo que resulta muy variado.

Podemos elegir entre dos héroes: el valiente Kei o la simpática Yumi.



La tarea principal es atrapar monos, aunque no falta la acción más variada y muchos enemigos.



Plataformas y puzzles se complementan con la acción, dando lugar a un desarrollo muy divertido.



Un radar de simios, un coche RC... Los utensilios para dar caza a los monos son a cual más loco.

» LOS HÉROES DE LAS MIL CARAS

Cada uno de los dos héroes disponibles puede transformarse en diferentes personajes al llenar la barra de transformación. Convertidos en estos personajes (un caballero, un ninja, una bruja, etc.), obtienen diversos poderes especiales.



¡DALE DURO! Algunas transformaciones dan un gran poder de ataque, dada su fortaleza física.



VARIEDAD. Hay 10 tipos de personajes para cada uno de los dos héroes.

desarrollo, en el que los simios harán de todo para evitar ser capturados.
Si a este fresco planteamiento, añadimos la posibilidad de pilotar vehículos, minijuegos y un control atípico, pero muy efectivo (nos movemos con el stick izquierdo, mientras con el derecho utilizamos los artilugios en la dirección que pulsemos), el resultado es un juego sorprendente por variedad y originalidad.

La frescura del planteamiento de juego y un desarrollo lleno de humor, logran un juego de acción variado y original.

La guinda la pone un gran apartado técnico: gráficos coloridos y muy sólidos, soberbio doblaje, sensacional banda sonora... Las únicas notas negativas las ponen los ligeros problemas con la cámara y algunas ralentizaciones puntuales. Obviando estos defectillos, *Ape Escape 3* es un juego fiel a la saga, pero al mismo tiempo original y repleto de sentido del humor. Y no te dejes engañar, porque pese a que por su aspecto pueda parecer infantil y orientado a un público joven, *AE3* encierra guiños que divertirán por igual a grandes y pequeños con ganas de pasar un buen rato.



El sentido del humor es una constante en el juego y no faltan las parodias a películas, series e incluso personajes de cuentos clásicos.



El juego cuenta con numerosos extras ocultos: minijuegos, fotos... Incluso contamos con un cine para editar nuestras propias películas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sin duda, la simpatía y el humor que destila, así como su variado desarrollo.

» LO PEOR
Algunos problemas de cámara y que no te atraiga este tipo de colorida ambientación.

Te gustará + que... **APE ESCAPE 2**

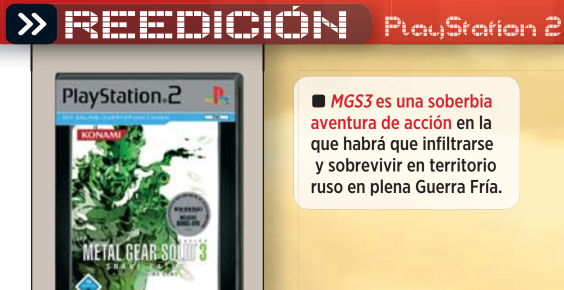


Te gustará − que... **JAK 3**



84	**» GRÁFICOS** Coloridos y sólidos, aunque hay alguna ralentización ocasional.
88	**» SONIDO** Toda una maravilla la banda sonora y un gran acierto el doblaje.
83	**» DIVERSIÓN** Además de su gran humor, el desarrollo no deja de sorprender.
87	**» DURACIÓN** Suma al modo "historia" diversos minijuegos y extras ocultos.
NOTA 85	**Su originalidad, humor y mezcla de géneros, hacen de este título una gran opción si buscas algo distinto.**

PÁGINA DE PUBLICIDAD



JUEGO RECOMENDADO Play

Género
AVENTURA

Desarrollador
KONAMI

Editor
KONAMI

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
29,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
INGLÉS

Jugadores
1

Modo Online
NO

Guardar partidas
CUALQUIER PUNTO

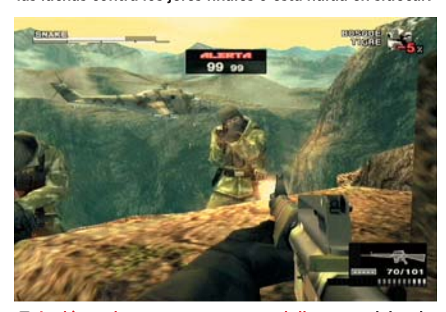
Página web
WWW.METALGEARSOLID.COM



■ *MGS3* es una soberbia aventura de acción en la que habrá que infiltrarse y sobrevivir en territorio ruso en plena Guerra Fría.



■ El juego está lleno de momentos emocionantes, como las luchas contra los jefes finales o esta huida en sidecar.



■ Acción, peleas cuerpo a cuerpo, sigilo, superviviencia y muchísimas sorpresas nos esperan en el desarrollo.

SOBREVIVE A UNA DE LAS **MEJORES AVENTURAS** DE PS2

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

Si en su momento te lo perdiste, ahora que llega a Platinum tienes otra oportunidad para disfrutar de un juego inolvidable.

Para disipar una amenaza nuclear en plena Guerra Fría, un agente de la CIA de nombre en clave "Naked Snake" deberá infiltrarse en territorio soviético para rescatar a un científico. Junto a él, habrá que adentrarse y sobrevivir en zonas tan inhóspitas como selvas, pantanos, montañas o bases enemigas, usando técnicas como el combate CQC, el camuflaje o la tecnología de la época. Además, tenemos que cazar para alimentarnos y curarnos las heridas con lo que tengamos.

Todo esto da lugar a un desarrollo trepidante y lleno de sorpresas, apoyado también por una absorbente historia, una excelente banda sonora y un apartado gráfico realmente deslumbrante. Además, ahora podéis conseguir esta imprescindible aventura de acción a un precio de risa y con un DVD extra con un documental sobre la saga *MGS* de 30 minutos de duración. ¿Os lo vais a perder? ■

■ Snake es el único protagonista de esta apasionante historia.

» UN **ALICIENTE MÁS** PARA TENER ESTE JUEGAZO

La aventura de por sí ya merece la pena, y más por este precio. Pero es que además incluye un DVD extra llamado "Metal Gear Saga Vol. 1", con un documental de unos 30 minutos sobre la saga narrado por su propio creador, Hideo Kojima.



1 **EL JUEGO ORIGINAL.** El primer DVD incluye la aventura íntegra, con todas sus sorpresas.



2 **UN DVD EXTRA.** En él, el propio Kojima nos habla sobre la saga *MGS*. Un extra de lujo, ¿no?

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La historia, el apartado técnico, las posibilidades y sorpresas que ofrece... ¡TODO!

» LO PEOR
El sistema de cámaras es mejorable, al igual que la traducción. No está doblado.

95	**» GRÁFICOS** Excepto la gestión de la cámara, todo lo demás es alucinante.
94	**» SONIDO** La banda sonora, de Harry Gregson-Williams, es muy buena.
96	**» DIVERSIÓN** El desarrollo es tan absorbente que no podrás parar de jugar.
94	**» DURACIÓN** El juego dura 20 horas, sin contar secretos como buscar 64 ranas.
NOTA 95	***MGS3* es mucho más que una aventura de acción, es una experiencia inolvidable que nadie debería perderse.**

PÁGINA DE PUBLICIDAD





Género
PLATAFORMAS
Desarrollador
READY AT DAWN
Editor
SONY
Lanzamiento
19 DE ABRIL
Precio
49,99 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores Wi-Fi
2
Modo Online
NO
Guardar partidas
TRAS CADA MISIÓN
Página web
WWW.YOURPSP.COM



El pequeño Daxter protagoniza su propia aventura, en la que salta y pelea como un héroe de primera.







COMO PASAR DE MASCOTA A **HÉROE** DE UN **SALTO**

Daxter

Mundos por explorar, ítems que recoger, enemigos a los que combatir y un carismático héroe que salta como nadie. ¡Vuelven las aventuras de plataformas!

En la saga *Jak & Daxter* de PS2 quedó claro que el pequeño y parlanchín roedor Daxter, acompañante del heroico protagonista Jak, era la auténtica estrella gracias a su sarcasmo y sentido del humor. Así que no es extraño que ahora protagonice su propio juego en PSP, una aventura que recupera el sabor de los plataformas clásicos.

La trama transcurre entre *Jak & Daxter* y *Jak II*. Separado de su amigo, Daxter se convierte en exterminador de insectos cabezachapa, bichos metálicos que amenazan con acabar con Ciudad Refugio. Eso sí, a diferencia de los juegos de PS2, Ciudad Refugio no es un inmenso escenario lleno de vida, sino un pequeño entramado de calles en las que están las entradas a bosques, alcantarillas o áreas industriales. En estas zonas, llenas de plataformas, se desarrollan las misiones, que resolvemos de forma lineal y que casi siempre consisten en acabar con un determinado número de insectos. Para ello contamos con unos pocos ataques, como golpear con un matamoscas eléctrico o



Insectos metálicos invaden la ciudad y Jak no está disponible. ¿A quién vas a llamar?



ASÍ SE ACABA CON UNA **PLAGA** SIN PERDER LA **SONRISA**



1 **EL EXTERMINADOR.** La misión de Daxter es acabar con todo insecto cabezachapa que encuentre, a golpes o fumigándolo con su pistola.



2 **¡MENUDO SALTO!** Para acabar con los bichos exploramos a fondo escenarios llenos de plataformas. Y saltamos con un control excelente.



3 **LICENCIA PARA FLOTAR.** En algunas misiones pilotamos veloces vehículos flotantes con los que damos caza a los insectos más esquivos.



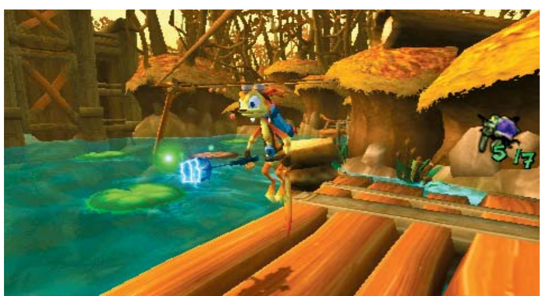
Los saltos son la base del desarrollo. Con un magnífico control, exploramos escenarios llenos de plataformas en busca de los insectos.



El acabado gráfico es impresionante. La belleza y extensión de los escenarios es de lo mejorcito que se ha visto hasta la fecha en PSP.



Peleamos con insectos cabezachapa de todos los tamaños, desde pequeños escarabajos o arañas a gigantescos jefes finales.





usar una pistola fumigadora. Y la verdad es que tampoco hay una muchos tipos de enemigos y no hubiera estado mal una mayor variedad de objetivos...
Pero es que el combate es el elemento menos importante de un desarrollo centrado en la exploración. Para encontrar a los insectos hay que descubrir cómo llegar a los recovecos de cada escenario, saltando y propulsándonos con la pistola fumigadora, con un perfecto control que hace que saltar sea un delicioso reto a nuestra habilidad.

Una plaga amenaza Ciudad Refugio y sólo Daxter es lo bastante hábil saltando y combatiendo para acabar con ella.

Misiones a bordo de vehículos flotantes y divertidos minijuegos dan la nota de variedad a un desarrollo plasmado con uno de los mejores apartados técnicos nunca vistos en PSP. Los escenarios son preciosos, llenos de detalle y color, y las animaciones de Daxter son dignas de una buena peli de dibujos. Mención aparte merecen los vídeos, en los que el protagonista derrocha expresividad, y el magnífico doblaje al castellano (Daxter tiene la misma voz que en PS2). Un despliegue técnico que disfrutamos durante las 20 horas que dura la aventura principal, sin contar extras como un curioso minijuego de combates por turnos entre insectos. Un atractivo más para un juego entretenido, bonito y con un protagonista carismático, que demuestra lo divertido que puede llegar a ser un buen plataformas.



Los minijuegos dan variedad al desarrollo. Se inspiran en pelis como "Matrix" o "Braveheart". Prepárate para pulsar botones muy rápido.



Durante la aventura recogemos insectos con los que luego disputamos un minijuego de combates por turnos para 2 jugadores.

» PARA MATARLOS BIEN MUERTOS

La mejor arma de Daxter contra los insectos es su pistola fumigadora, capaz también de propulsarle por el aire.



UN BUEN INSECTICIDA. Al principio el fumigador sólo atonta a los insectos, pero después lanza fuego, bombas sónicas...



¡VOLANDO VOY! Al saltar nos propulsa unos segundos por el aire. Imprescindible para superar muchas zonas de plataformas.



Y ES MULTIUSO. También sirve para interactuar con los escenarios: fundimos bloques de hielo, derribamos muros...

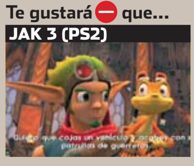
» LO MEJOR
Su calidad técnica y su control, que hace que explorar y saltar sea muy divertido.

» LO PEOR
Las peleas con los insectos son sosas y los objetivos de las misiones, poco variados.

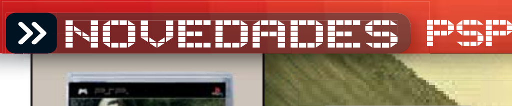
Te gustará + que... **MEDIEVIL**



Te gustará − que... **JAK 3 (PS2)**



91	**» GRÁFICOS** Los escenarios son muy bonitos, las animaciones alucinantes...
91	**» SONIDO** Las músicas molan y el doblaje al castellano es simplemente genial.
84	**» DIVERSIÓN** Explorar y saltar es pura diversión, aunque las peleas son más flojas.
86	**» DURACIÓN** Las veinte horas de la aventura no están mal y encima tiene extras.
NOTA 88	Una gran aventura de plataformas, que hace disfrutar con su brillante control, su calidad técnica y su humor.





Estrategia y acción se dan la mano en este título.

Género
ACCIÓN
Desarrollador
ZIPPER INTERACTIVE
Editor
SONY
Lanzamiento
19 DE ABRIL
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 4
Modo Online
DE 1 A 16 JUGADORES
Guardar partidas
AL FINALIZAR NIVEL
Página web
WWW.SOCOM-HQ.COM





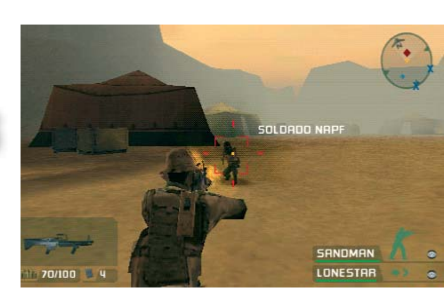
ESTRATEGIA **BÉLICA** SOBRE LA MARCHA

SOCOM: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo

Soldado, demuestra que eres el mejor tanto luchando solo como contra otros reclutas en red.

Una de las sagas más aclamadas de PS2 salta a PSP conservando toda la acción táctica característica de la saga. En su modo individual nos enfrentamos a cientos de terroristas usando un realista arsenal y dosis de táctica militar (podemos dar órdenes a otro soldado), gracias a un control genialmente adaptado a PSP... aunque se echa en falta otro stick.

Sus opciones Online son aún mejores, con piques para hasta 16 jugadores, que son todo un alarde para un portátil, más si tenemos en cuenta que es posible comunicarse vía headset (incluido con el juego). En resumen, un título que, pese a sus fallos técnicos (escasa IA, errores en la detección de impactos), es una buena opción para los fans de la saga.



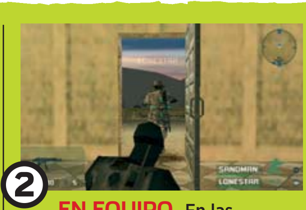
Aunque la táctica militar tiene un papel importante, los tiroteos se llevan todo el protagonismo del juego.

LA MEJOR DEFENSA, UN BUEN ATAQUE

Fireteam Bravo ofrece tanto un modo campaña como modos Online. En el primero vamos acompañados por un soldado al que podemos dar órdenes. Jugando online podemos participar en partidas para hasta 16 jugadores.



1 **PLAN DE ATAQUE.** Jugando solo podemos dar órdenes a otro soldado para pillar desprevenidos a los enemigos.



2 **EN EQUIPO.** En las partidas online hay dos bandos, y nosotros debemos trabajar en equipo para derrotar al contrario.

El realismo bélico está muy logrado en armas y uniformes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El divertido modo online, sus vibrantes tiroteos y la lograda ambientación.

» LO PEOR
La estrategia táctica es muy superficial. La IA de los enemigos no está muy lograda.

83	**» GRÁFICOS** Sin efectos deslumbrantes, mantiene el tipo en todas las facetas.
87	**» SONIDO** Sensacional, destacando especialmente los efectos ambientales.
84	**» DIVERSIÓN** Acción bélica de la buena, junto a un divertidísimo modo Online.
89	**» DURACIÓN** Modo Campaña, acompañado por opciones multijugador y Online.
NOTA 84	La lograda ambientación y sus variados modos de juego encandilarán a los fanáticos de la acción bélica.



Género
LUCHA
Desarrollador
DIMPS
Editor
ATARI
Lanzamiento
10 DE ABRIL
Precio
49,99 €
Textos
CASTELLANO
Voces
NO TIENE
Jugadores Wi-Fi
2
Modo Online
NO
Guardar partidas
TRAS CADA COMBATE
Página web
WWW.ES.ATARI.COM

■ 18 personajes de Dragon Ball libran intensísimas peleas uno contra uno.





LOS **SUPERGUERREROS** SE LANZAN AL **COMBATE**

Dragon Ball Z Shin Budokai

Goku, Gohan, Vegeta, Piccolo... Estos inmortales luchadores vuelven a protagonizar espectaculares batallas uno contra uno, pero ahora en PSP.



■ Goku vuelve a luchar contra amigos como Vegeta o Piccolo, o enemigos como Freezer.

En sus cuatro exitosas entregas para PS2, la saga *Budokai* nos ha transmitido toda la intensidad y espectáculo visual de "Dragon Ball". Y ahora se estrena en la portátil de Sony conservando toda la emoción y vistosidad de sus combates uno contra uno, con un juego que se inspira en "Dragon Ball Z Fusion", una de las películas basadas en la mítica serie.

Poseído por una fuerza maligna, el terrible demonio Janemba ha resucitado a algunos de los peores enemigos de Goku, como Célula o Broli, con el objetivo de destruir la Tierra. Y para evitarlo libramos feroces combates en 3D con los 15 personajes del juego (más 3 ocultos), en los que disfrutamos del asequible sistema de lucha del *Dragon Ball Z Budokai 3* de PS2: un par de botones para los golpes y "combos" cuerpo a cuerpo, otro para los ataques de energía y un cuarto para bloquear. Combinándolos con simples movimientos de la cruceta tenemos un buen catálogo de ataques para luchar tanto a corta como a larga distancia. Además, también pode-

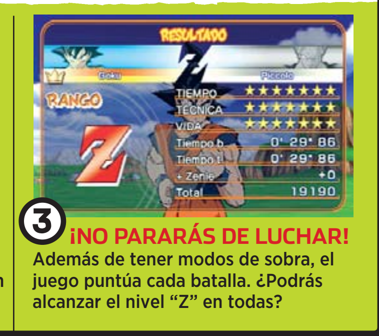
ASÍ SE SALVA UN **PLANETA** AL ESTILO **"SUPER SAIYAN"**



1 **COMBATES SINGULARES.** Las luchas son uno contra uno, con un control sencillísimo y en 3D (podemos esquivar y rodear al enemigo).



2 **A CUALQUIER DISTANCIA.** Todos los personajes atacan de cerca con puñetazos y patadas, o de lejos con demoledores ataques de energía.



3 **¡NO PARARÁS DE LUCHAR!** Además de tener modos de sobra, el juego puntúa cada batalla. ¿Podrás alcanzar el nivel "Z" en todas?



Basado en el película “Dragon Ball Z Fusion”, la trama del juego nos cuenta cómo los enemigos de Goku vuelven desde el infierno.



Peleamos a velocidad de vértigo y, gracias al sencillo control, es más importante nuestra rapidez de reflejos que nuestra técnica.



La técnica gráfica “cel-shaded” consigue que los personajes sean idénticos a los de la serie de TV.





mos esquivar girando hacia el interior o exterior y, usando el botón de bloquear y la cruceta, contrarrestar ataques y contraatacar. Un sencillo control que pronto dominamos instintivamente en unos combates que se desarrollan a velocidad de vértigo y en los que los priman los reflejos sobre la técnica. Eso sí, aunque cada personaje tiene ataques distintos, sus efectos son parecidos y todos ejecutan igual las técnicas básicas, con lo que la diferencia de luchar con uno u otro es pequeña. Esto resta profundidad a las batallas, pero su emoción y vistosidad lo compensan.

Este juego de lucha uno contra uno refleja tan bien la estética y emoción de la serie que creerás estar ante la TV.

Y es que el espectáculo de la serie queda plasmado en cada combate. Los personajes, recreados con gráficos “cel-shaded”, son clavaditos a los de los dibujos y tienen unas magníficas animaciones. Y realizan sus ataques característicos desplegando alucinantes efectos. Eso sí, los escenarios son de una sencillez extrema, pero casi ni nos damos cuenta al estar concentrados en las batallas. Además, el juego tampoco falla en posibilidades: modo Historia, modo Arcade, Partidas Wi-Fi para dos jugadores, extras ocultos como ilustraciones… Así que, aunque no destaque por su profundidad, *DBZ Shin Budokai* te hará disfrutar durante bastantes horas con la intensidad de sus batallas y su fiel recreación del “universo Dragon Ball”.



Acumular energía es fundamental. Con ella, cada personaje realizará tres ataques energéticos únicos capaces de decidir los combates.



El extraterrestre Pikkon aparece por primera vez en un juego. Como todos los personajes, muestra los mismos ataques que en el “anime”.

» SIGUE LA SENDA DEL DRAGÓN

El modo Historia, llamado Senda Dragón, sigue el argumento de la peli. En él manejamos tanto a héroes como a villanos.



COMO EN LA PELÍCULA. Antes de cada combate, el argumento se refleja en diálogos estáticos entre personajes.



ELIGE TU SENDA. En este modo elegimos entre varios caminos alternativos, un aliciente importante para rejugarlo.



BUENOS Y MALOS. Cada combate tiene un luchador asignado. Manejamos a los 18 del juego, incluidos los malos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las batallas son clavadas a las de la serie, tanto por su emoción como por su estética.

» LO PEOR
Por la simplicidad del control y el parecido entre personajes, le falta profundidad.

Te gustará + que... **DARK STALKERS CHRONICLES** | Te gustará − que... **STREET FIGHTER ALPHA 3**



86	**» GRÁFICOS** Personajes idénticos al “anime” y alucinantes ataques de energía.
80	**» SONIDO** Las melodías son buenas, pero la ausencia de voces es total.
82	**» DIVERSIÓN** Las batallas son sencillas, pero su velocidad e intensidad compensan.
83	**» DURACIÓN** Bastantes modos y extras ocultos que aseguran horas de diversión.
NOTA 83	**Lucha divertida, sencilla y espectacular, que además refleja a la perfección el universo de la serie.**



Género
ACCIÓN
Desarrollador
CAPCOM STUDIO 1
Editor
EA GAMES
Lanzamiento
MAYO
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
--
Jugadores Wi-Fi
DE 1 A 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
TRAS CADA MISIÓN
Página web
WWW.CAPCOM-EUROPE.COM



Convertidos en cazadores, usamos armas como espadas, mazas, lanzas o ballestas contra bestias gigantes.







SUPERVIVENCIA EN LA TIERRA DE LOS MONSTRUOS

Monster Hunter Freedom

En un mundo dominado por criaturas gigantes, sólo los más poderosos cazadores se atreven a desafiarlas...

Conversión directa de *Monster Hunter* de PS2, este juego de acción nos traslada a un mundo de fantasía para cazar bestias gigantes, como dinosaurios o dragones, con un sencillo sistema de combate: dos botones para atacar con el arma básica, más la posibilidad de usar bombas y trampas.

Al más puro estilo de los juegos de rol, tenemos muchísimas posibilidades para mejorar y personalizar al héroe, lo que unido a que nos enfrentarnos a criaturas cada vez más poderosas basta para enganchar jugando en solitario. Pero lo mejor son las partidas Wi-Fi para 4 jugadores, en las que desarrollamos estrategias, nos especializamos en un arma... Lástima que no tenga modo online, pero aún así es uno de los mejores títulos multijugador de PSP.



Tras cada cacería mejoramos a nuestro héroe comprando armas, armaduras, todo tipo de objetos...

UN CAZADOR ENTRE IGUALES

MH Freedom nos propone las mismas cacerías de monstruos gigantes que el juego de PS2, pero también tiene muchas novedades: nuevas misiones, armas y objetos, y posibilidades como cocinar ítems mezclando los ingredientes que encontremos.



1 **ESE BICHO ME SUENA.** Jugando en solitario afrontamos las mismas cacerías de *Monster Hunter* de PS2 más otras nuevas.



2 **CAZADORES, REUNÍOS.** En las partidas Wi-Fi las misiones son nuevas y también podemos cambiar objetos entre jugadores.

Bestias gigantes pueblan el fantástico mundo del juego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las partidas Wi-Fi son una de las mejores experiencias multijugador que ofrece PSP.

» LO PEOR
En Europa no tiene Online. Nos perdemos cacerías con jugadores de todo el mundo.

88	**» GRÁFICOS** Soberbios, destacando el tamaño y animaciones de los monstruos.
85	**» SONIDO** Los efectos son buenos y la banda sonora está llena de épica.
85	**» DIVERSIÓN** En solitario engancha y jugando en compañía es muy divertido.
90	**» DURACIÓN** Con cientos de misiones, va a durarte muchísimo tiempo.
NOTA 87	**Un gran juego de acción con toques de rol, gráficamente muy bueno y que enamora jugando en compañía.**

PÁGINA DE PUBLICIDAD



16+

Género
AVENTURA DE ACCIÓN

Desarrollador
UBISOFT

Editor
UBISOFT

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
49,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores Wi-Fi
2

Modo Online
NO

Guardar partidas
CUALQUIER PUNTO

Página web
WWW.SPLINTERCELL.COM



■ *SC Essentials* es una aventura de acción en la que el sigilo importa más que la confrontación directa (aunque también la hay).





EL **NUEVO GADGET** DE SAM FISHER ES UNA **PSP**

Splinter Cell Essentials

Después de demostrarnos su dotes como espía en PS2, Sam Fisher se ha propuesto infiltrarse también en PSP.

Con tres entregas a sus espaldas en PS2 y una cuarta en ciernes, ya se puede decir que el agente Sam Fisher es todo un "veterano" de las aventuras de sigilo. Pero aún le quedaba una asignatura pendiente: infiltrarse en la portátil de Sony. Y ésta es precisamente su nueva misión: trasladar su realista visión del espionaje a PSP conservando todo lo bueno de una serie que es toda una referencia en el género. ¿Y lo ha conseguido? Pues, en líneas generales, sí.

Durante nueve extensas misiones, controlamos a Sam Fisher en una aventura que arranca justo al terminar *Double Agent*, la cuarta entrega de *Splinter Cell* para PS2 que aún no ha visto la luz. En *Essentials*, Sam es acusado de traición y para limpiar su nombre, debemos cumplir una serie de misiones en el presente y en el pasado, en forma de "flashbacks" jugables que recuerdan la gran cantidad

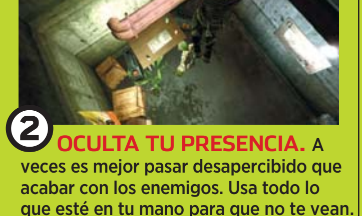


» CONSEJOS PARA SER UN MAESTRO DE LA **INFILTRACIÓN**



■ Sam Fisher fue Navy Seal y agente de Third Echelon. Pero ahora se le acusa de traición...

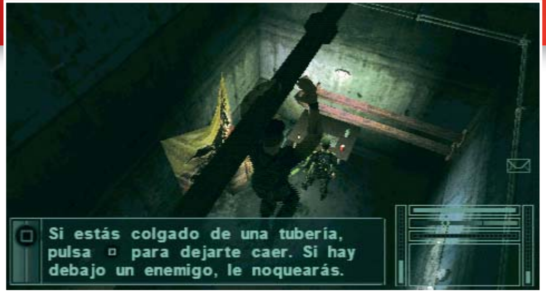
1 ATACA POR LA ESPALDA. La oscuridad y el silencio son tus mejores aliados. Utilízalos para acabar con los enemigos uno a uno y silenciosamente.



2 OCULTA TU PRESENCIA. A veces es mejor pasar desapercibido que acabar con los enemigos. Usa todo lo que esté en tu mano para que no te vean.



3 USA ARMAS. Si te pillan, no dudes en usar las distintas armas (pistolas, rifles, cuchillos...), aunque es mejor evitar la confrontación directa.



■ Para infiltrarnos contamos con múltiples recursos, como lanzarnos sobre los desprevenidos enemigos desde lo alto de una tubería.



■ Para limpiar el nombre de Sam habrá que cumplir misiones en un montón de países y escenarios distintos, como la selva colombiana.



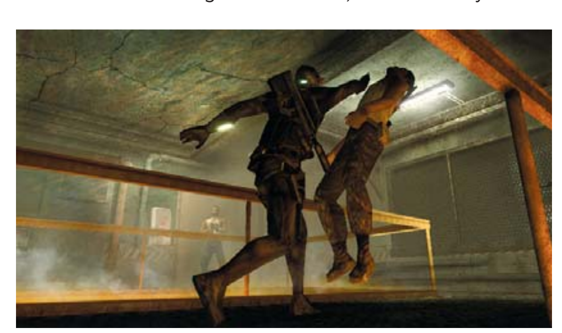
■ Técnicamente *SC Essentials* cumple con corrección, aunque no es ni mucho menos perfecto.



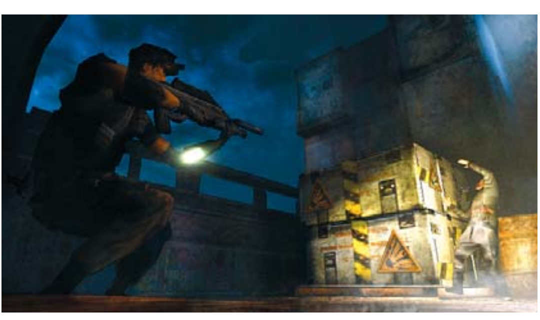
de cosas buenas que Sam Fisher ha hecho por el mundo. Algunas de estas fases les "sonarán" a los fans de la saga, pues aprovechan en buena medida misiones de *SC* anteriores. Además, Sam tiene los mismos movimientos, armas y gadgets que en los juegos de PS2, aparte de algunos exclusivos de esta versión. Pero una vez más, nuestra mejor arma será aprovechar la oscuridad y acabar con los enemigos silenciosamente y por la espalda, estrategia que sigue siendo vital para avanzar.

Splinter Cell Essentials logra trasladar a PSP el realista concepto de espionaje de la saga, aunque con ciertos defectos.

En cuanto al control, está bien adaptado, aunque girar la cámara nos ha resultado algo incómodo. Y técnicamente cumple bastante, con modelos y escenarios bastante dignos. Eso sí, hay algo de "clipping" y según el ángulo de cámara algunas paredes "desaparecen" de la vista por unos momentos. Además, los excesivos tiempos de carga antes de cada misión llegan a desesperar. Pero aún así, estos defectos no arruinan por completo el estreno de *Splinter Cell* en PSP, que además ofrece un modo Deathmatch vía Wi-Fi para 2 jugadores. Esta opción es quizá lo más interesante de un título que, en nuestra opinión, resulta más divertido y jugable en PS2 que en PSP (por el control y su pausado desarrollo). Pero si eres fan de Sam y quieres vivir sus hazañas en cualquier parte, no dudes en hacerte con *SC Essentials*. ■



■ Hay misiones en el presente y en el pasado, en forma de "flashbacks" jugables que recuerdan mucho a algunos niveles de los *SC* de PS2.



■ Otro de los alicientes de *SC Essentials* es su modo multijugador Wi-Fi, donde dos espías se enfrentan en emocionantes "deathmatchs".

» GADGETS DIGNOS DEL MEJOR ESPÍA

En *Essentials* encontraremos todos los movimientos, armas y "gadgets" de los *SC* de PS2, además de algunos nuevos.



VISOR NOCTURNO. Lo utilizaremos muchísimo, ya que en la mayoría de las misiones abundan las zonas oscuras.



DESACTIVA MINAS. Algunos lances del juego se resuelven con minijuegos, al estilo de lo que hemos visto en los *SC* de PS2.



MOVIMIENTOS SIGILOSOS. No hagas ruido, oculta los cuerpos, usa tuberías para pasar por zonas sin que te detecten...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Que ofrezca las mismas posibilidades que los *SC* de PS2 y su modo multijugador.

» LO PEOR
Los tiempos de carga de antes de cada misión y algunos defectos técnicos.

Te gustará + que... **DESDE RUSIA CON AMOR** | Te gustará − que... **SPLINTER CELL (PS2)**



78	**» GRÁFICOS** En general cumplen, aunque con algunos fallos importantes.
80	**» SONIDO** Muy fiel a los *Splinter Cell* de PS2, con doblaje al castellano incluido.
78	**» DIVERSIÓN** Te divertirá si te gustan los *SC*, pero hay misiones similares a los de PS2.
80	**» DURACIÓN** 9 misiones no son muchas, pero hay un modo multijugador Wi-Fi.
NOTA 79	**Una aventura de acción y espionaje que ofrece tantas posibilidades como los *SC* de PS2, aunque con fallos.**

PS2 · ACCIÓN · MIDWAY/VIRGIN PLAY · YA DISPONIBLE · 45,95 € · CASTELLANO · 1-2 JUGADORES · WWW.VIRGINPLAY.ES

Gauntlet Seven Sorrows



Seven Sorrows nos invita a luchar contra cientos de enemigos en este juego de acción con toques de rol.

Gauntlet ha sido, desde los años 80, sinónimo de acción y diversión multijugador, y ahora regresa una vez más en forma de juego de acción 3D con toques de rol. La mecánica es simple: avanzar por unos escenarios muy lineales acabando con todos los enemigos con cualquiera de los cuatro héroes (todos ellos bastante similares, con un ataque a larga distancia y combos cuerpo a cuerpo). El problema es que el juego es muy simple y monótono, más si lo comparamos con otros juegos de corte similar, como *Champions Of Norrath*. Una pena.







GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
74	72	70	63

NOTA 70 — **Un juego de acción divertido jugando a dobles, pero tremendamente simple y, además, muy, muy corto.**

PSP · ACCIÓN · KOEI/VIRGIN PLAY · YA DISPONIBLE · 49,95 € · INGLÉS · 1-4 JUGADORES · WWW.VIRGINPLAY.ES

Samurai Warrior State of War

Los combates multitudinarios, esta vez ambientados en las guerras niponas, vuelven a ser los protagonistas en este juego que mezcla acción y estrategia. Su planteamiento es sencillo: en cada turno nos movemos por un tablero eligiendo las zonas a conquistar, y acto seguido libramos breves batallas de acción con las que ganamos o perdemos el territorio. Es una mecánica simple, con combates sencillos, que divertirán a la legión de seguidores de la saga.



Los combates multitudinarios son el corazón del juego, aunque también tiene un leve toque táctico.

GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
73	72	71	74

NOTA 73 — **Sus breves batallas gustarán a los fans de la saga, aunque el juego en sí es repetitivo y monótono.**

PSP · ROL · IGNITION/VIRGIN PLAY · YA DISPONIBLE · 39,95 € · INGLÉS · 1 JUGADOR · WWW.VIRGINPLAY.ES

Popolocrois

Popolocrois es una saga mítica en Japón, con más de 10 años de historia a sus espaldas, y en esta incursión portátil se dan cita todas sus señas de identidad: una estética que recuerda a los cuentos infantiles europeos, una trama en la que seguimos las intrigas de una familia real, combates por turnos aleatorios, una mecánica sencilla y asequible para los no iniciados en el género... No obstante, los tiempos de carga y la no traducción al castellano impiden que cualquiera pueda disfrutar del juego.



Popolocrois nos cuenta la vida del príncipe Pietro, durante 30 horas plagadas de combates y aventuras.



GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
72	70	66	88

NOTA 70 — **Un juego de rol sencillo y asequible, con una estética propia, pero que al no estar traducido pierde enteros.**

Y ADEMÁS...

PSP · DEPORTIVO · EA SPORTS · YA DISPONIBLE · 49,95 € · INGLÉS · 1-2 JUGADORES · WWW.PROEIN.COM

Fight Night Round 3

El boxeo debuta en PSP con un juego muy vistoso, en el que destacan el modelado de los púgiles, así como la profundidad de sus modos de juego, en especial el modo carrera. Sin embargo, el control resulta un poco "aspero" al principio, sobre todo si ya te has acostumbrado a la versión de PS2, que emplea los dos sticks analógicos.



NOTA 70 — **Un buen juego de boxeo, largo y con posibilidades, aunque el control es algo durillo.**

PSP · ESTRATEGIA · SEGA · YA DISPONIBLE · 49,95 € · CASTELLANO · 1 JUGADOR · WWW.FOOTBALLMANAGER.NET

Football Manager 2006

Sega nos presenta el primer simulador de manager para PSP. Tras elegir a nuestro equipo (están todos los clubes de la Liga española) habrá que tomar todo tipo de decisiones, tanto en el banquillo como en los despachos. Está muy bien en cuanto a opciones, pero el no poder ver los partidos y los tiempos de carga le restan muchos puntos.



NOTA 68 — **Un manager completo pero nada espectacular sólo recomendado para los más pacientes.**

PSP · UBISOFT · CONDUCCIÓN/ACCIÓN · YA DISPONIBLE · 49,95 € · CASTELLANO · 1-8 JUG. · WWW.UBISOFT.ES

Street Riders

Hace menos de un año pudimos disfrutar de *187 Ride Or Die* en PS2, un título que ofrecía carreras y persecuciones repletas de tiroteos y toques de tuning. Su extremada sencillez nos supo a poco, y ese mismo "defectillo" es lo que encontraréis en su salto a PSP... que además tiene unos largos tiempos de carga.



NOTA 65 — **Un título que mezcla tiros y velocidad sin excesiva profundidad. Vistoso, pero muy simple.**

PÁGINA DE PUBLICIDAD

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS2 y PSP.

UNA **EDICIÓN ESPECIAL** PARA FANS DE UN MITO DE LA LUCHA

TIPO	**CONTROL PAD**
COMPATIBLE	**PS2 / PSONE**
COMPAÑIA	**VIRGIN PLAY**
PRECIO	**69,95 €**
TELÉFONO	**91 789 35 50**

Street Fighter II Controller Wireless

Si *Street Fighter II* está entre tus juegos favoritos, este pad inalámbrico te dejará con la boca abierta.

ERGONOMÍA. No es la habitual, pero no por ello resulta incómodo. Todo lo contrario. La posición de los botones es la ideal y además es idéntica a la del arcade original.

STICKS Y CRUCETA. Sólo disponemos de la cruceta, pues está pensado para los juegos de lucha. Las diagonales se hacen extremadamente sencillas, aunque quizá peque de resultar algo tosca y dura.

BOTONES. Sólidos, de un tacto impecable y posicionados de la forma más lógica. Una delicia para este tipo de juegos. Y no se echa de menos el que no sean analógicos.

EXTRAS. Además de ser inalámbrico (por radiofrecuencia), esta edición viene en una caja de piel negra con grabados, placas metálicas, pilas decoradas para la ocasión, un cómic en tapa dura... un conjunto que hay que verlo para creerlo. Puro lujo y una preciosidad para los más fans.

ACABADO. El mando en sí presenta una buena factura, con materiales de calidad, pero es la caja y los detalles que la acompañan los que están cuidados con auténtico esmero.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
No es barato, pero por la calidad del pad y de la edición seguro que muchos fans se van a dar el capricho...





Ésta es la edición de Evil Ryu, pero hay otras tres, dedicadas a otros tantos personajes de la saga: Blanka, Sagat y Cammy.

Play ¡PERIFÉRICO DEL MES!





PS2 | 39,99 € | JOYTECH | 91 144 06 60

TV Tuner Adapter

Si ya tienes la pantalla LCD de Joytech, puedes sacarle más partido con este sintonizador de TV. Los canales se pueden sintonizar con unos cuernos (que se incluyen), o bien usando un cable de antena (con lo que la calidad de imagen mejora). Una buena idea, aunque sólo sirve para este modelo de pantalla LCD de Joytech.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**



PSP | 5,65 € | APLISOFT | 93 589 54 44

Cable USB Datos y Alimentación

Aplisoft nos presenta un útil cable 2 en 1 para nuestra PSP. Con él, podremos transferir rápidamente datos, música, etc. desde el PC hasta nuestra Memory Sticks (también lo podemos usar con un reproductor de MP3 o una cámara digital) y viceversa. Además, este cable también permite cargar la PSP a través del puerto USB de un PC, de un portátil o de una PS2. Y a buen precio. Así que si necesitas que te "echen" un cable, ya sabes...

VALORACIÓN: BUENA

PC/PS2 | 18,27 € | APLISOFT | 93 589 54 44

PC USB Super Dual Box Pro

Si tu pad favorito es el Dual Shock 2 y te gustaría poder jugar con él en PC, aquí tienes la solución: un adaptador USB que te permitirá conectar hasta dos pads. Sólo tendrás que instalar un driver (incluido en el pack), y ia jugar! Funciona sin problemas con muchos juegos, y es bastante económico.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

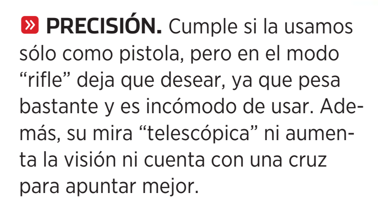


ADAPTA TU ARMA A LAS NECESIDADES DEL **JUEGO**

TIPO	**RIFLE/PISTOLA**
COMPATIBLE	**PS2**
COMPAÑÍA	**VIRGIN PLAY**
PRECIO	**49,95 €**
TELÉFONO	**91 789 35 50**

Sniper Rifle & Arcade Shotgun

¿Te gustan los juegos de pistola pero no tienes mucho sitio en casa? Pues aquí tienes una “pipa” que se transforma en rifle.





PRECISIÓN. Cumple si la usamos sólo como pistola, pero en el modo “rifle” deja que desear, ya que pesa bastante y es incómodo de usar. Además, su mira “telescópica” ni aumenta la visión ni cuenta con una cruz para apuntar mejor.

CONECTOR Y COMPATIBILIDAD. Solo hay que conectar un cable USB a la consola y otro RCA para la antena y listo. Eso sí, no funciona con televisores LCD y en 100Hz puede dar algunos problemas.

EXTRAS. Cuenta con una botonera en un lateral que nos permite escoger varios tipos de disparo: uno especial para *Time Crisis*, auto-recarga, fuego automático o normal. También se pueden desmontar la culata, el cañón y la mira para convertirla en una pistola, aunque eso sí, sigue siendo algo grande.

ACABADO. Todo el conjunto está terminado en plástico y no de mucha calidad. Además, a pesar de su diseño futurista, es incómodo de manejar y pesa bastante. Como pistola sola también es algo grande e incómoda, lo que unido a sus problemas en algunas pantallas o que la mira no aporte nada a la jugabilidad, la hacen sólo recomendable para los que quieran probar algo distinto. Sólo está a la venta en la cadena de tiendas Game.

■ Podemos usarlo como rifle o como pistola, según queramos.

» VALORACIÓN: REGULAR

A pesar de ser un original “2 en 1”, este rifle-pistola no es del todo preciso ni resulta muy cómodo de manejar.

¿EL CINE EN CASA? **MEJOR** EN TU **BOLSILLO**

TIPO	**ALTAVOCES**
COMPATIBLE	**PSP**
COMPAÑÍA	**ARDISTEL**
PRECIO	**34,95 €**
TELÉFONO	**807 11 70 45**

Soporte con altavoces 3 en 1 ARDT

Si sueles usar tu PSP para ver películas, aquí tienes una buena opción para potenciar el sonido. Y además resulta muy asequible.

INSTALACIÓN. Se conecta la PSP (el conector entra demasiado justo), se ponen de pie los dos altavoces y se acabó. Si quieres conectar algún dispositivo externo (como un Mini-Disc), sólo necesitas un cable más. Muy sencillo, como veis.

DISEÑO. Bastante elegante y, además, los altavoces pueden esconderse y colocarse en posición horizontal. Los controles son claros y se incluye un mando a distancia.

UTILIDAD. Muy útil para las películas, pues la consola se mantiene erguida y el sonido gana bastante en contundencia. También permite la carga de la batería y tiene una salida y una entrada auxiliar de audio.

FUNCIONAMIENTO. Suena mejor que a través de los altavoces de la consola, obviamente, pero no alcanza la calidad de otros sistemas similares. Aún así, las películas ganan mucho enteros usándolo como “refuerzo sonoro”.



■ El diseño es elegante y funcional. Los altavoces se pliegan.

» VALORACIÓN: BUENA

Unos altavoces de gama media que cumplen con su cometido, pero sin muchos alardes. Y a un buen precio.



PISTOLAS



1 **PS099L LÁSER BLASTER**
» LOGIC 3 » 39,95 €
La más completa: pedal, retroceso, conector USB y normal, mira láser...



2 **G-CON 2**
» NAMCO » 35 €
Una pistola de gran precisión, USB, pero no funciona con todos los juegos.



3 **BERETTA 92FS**
» THRUSTMASTER » 60 €
Precisa, cómoda y compatible con TV de 100 Hz. Eso sí, es un poco cara.

PADS



1 **DUAL SHOCK 2**
» SONY » 29,95 €
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.



2 **ADVANCE ANALOG**
» JOYTECH » 19,95 €
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.

3 **TRIGGER GAME PAD**
» THRUSTMASTER » 30 €
Un mando inalámbrico que ofrece grandes prestaciones por poco dinero.

VOLANTES



1 **GT FORCE PRO**
» LOGITECH » 139,95 €
Si te gusta conducir, no dudes en gastarte algo más en este volante.



2 **ENZO FERRARI FORCE GT**
» THRUSTMASTER » 99,95 €
Un gran volante con Force Feedback y calidad en todos los aspectos.



3 **SPEEDSTER 3 ED. F. ALONSO**
» FANATEC » 79,95 €
Esta edición de Alonso ofrece una relación calidad-precio muy buena.

ALTAVOCES



1 **LOGITECH 5.1 Z-5500**
» LOGITECH » 399,95 €
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.



2 **INSPIRE 5.1 GD 580**
» CREATIVE » 199,95 €
Materiales de calidad, buen diseño y una gran relación calidad-precio.

3 **INSPIRE 5.1 5500D**
» LOGITECH » 199 €
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.

LO MEJOR PARA PSP



1 **PLAYGEAR POCKET**
» LOGITECH » 19,95 €
Es la funda de PSP que más nos ha gustado, por diseño y prestaciones.



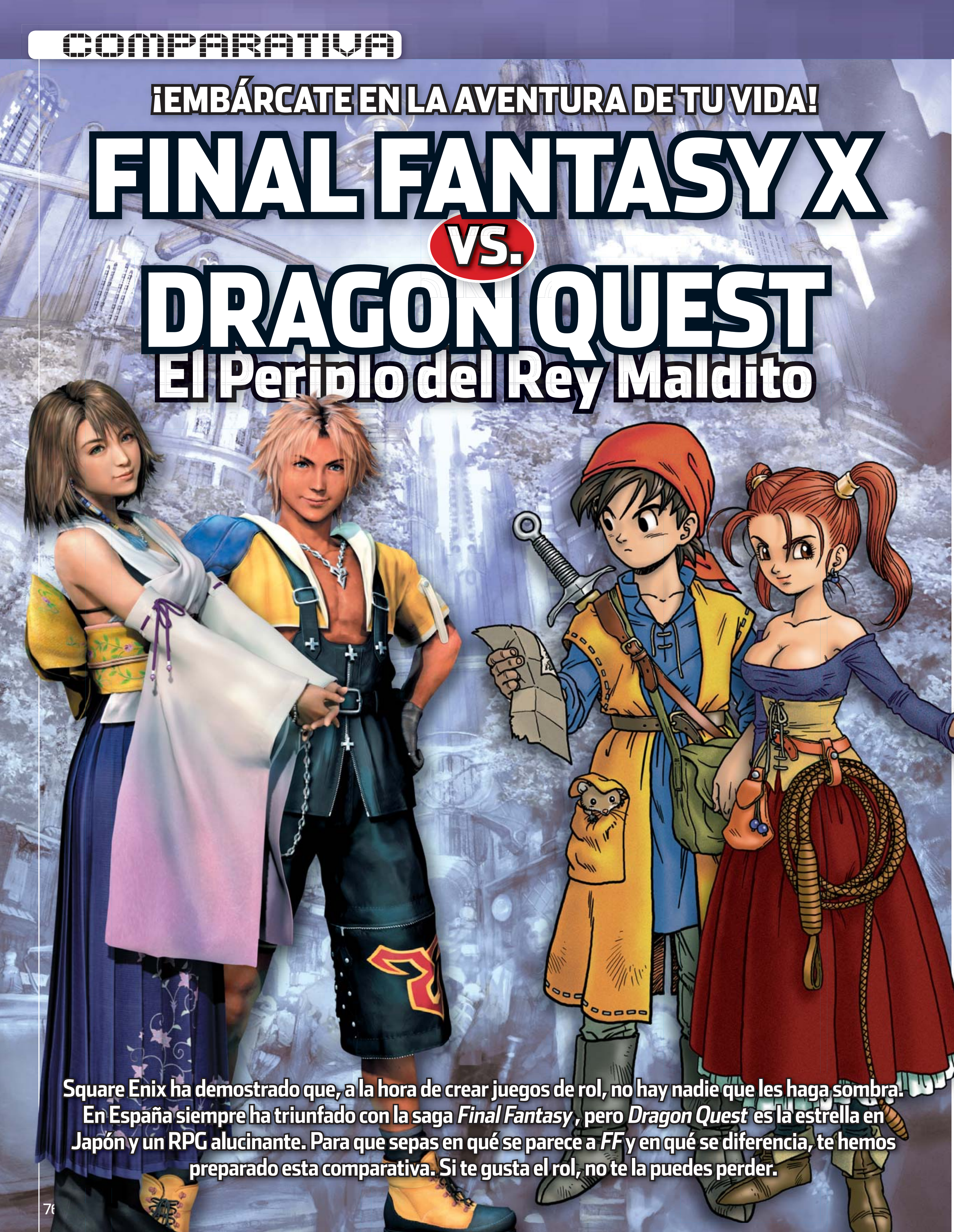
2 **DISCO DURO 4 GB + BATERÍA X2**
» ARDISTEL » 199,95 €
Es un pack bastante caro, pero os aseguramos que merece la pena.



3 **ALTAVOCES SOUND SYSTEM**
» LOGIC 3 » 79,95 €
Pon tu PSP a todo volumen con el mejor soporte con altavoces.

¡EMBÁRCATE EN LA AVENTURA DE TU VIDA!

FINAL FANTASY X VS. DRAGON QUEST El Periplo del Rey Maldito

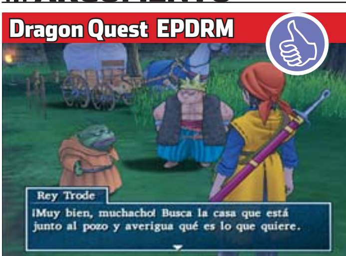


Square Enix ha demostrado que, a la hora de crear juegos de rol, no hay nadie que les haga sombra. En España siempre ha triunfado con la saga *Final Fantasy*, pero *Dragon Quest* es la estrella en Japón y un RPG alucinante. Para que sepas en qué se parece a *FF* y en qué se diferencia, te hemos preparado esta comparativa. Si te gusta el rol, no te la puedes perder.

1. AMBIENTACIÓN

1.1 ARGUMENTO

Dragon Quest EPDRM



Un rey y la princesa están hechizados y debes ayudarles a recuperar la normalidad. Es una trama un poco simple y se echa en falta un poco más de profundidad, aunque por el contrario derrocha simpatía y sentido del humor.

Final Fantasy X

Yuna es una sacerdotisa cuyo destino es enfrentarse a Sinh, una criatura que amenaza con destruir el mundo, aunque estará acompañada en su larga aventura. Es más dramático, aunque también ofrece dosis de humor muy puntuales.

» **CONCLUSIÓN**

Si buscas una historia más "ligera", *DQ* es tu juego. Si por el contrario quieres una trama densa, repleta de giros, sorpresas y dramas, *FFX* debe ser tu elección.

1.2 ESCENARIOS

Dragon Quest EPDRM



Distingue entre tres zonas distintas: el mundo exterior (bosques, playas...), las ciudades y las mazmorras (cuevas, torres, túneles). Todos estos lugares ofrecen un acabado muy atractivo, propio de una serie de animación nipona.

Final Fantasy X



La distinción entre escenarios no está tan marcada como en *DQ*, aunque también encontrarás ciudades y aldeas, templos (donde se concentran los puzzles) y caminos que unen estas zonas. Su acabado gráfico es más serio y realista.

» **CONCLUSIÓN**

La estética de *DQ* resulta tremendamente atractiva, sobre todo para fans de la animación, pero el encanto del universo de *Final Fantasy X* tampoco se queda atrás.

2. PERSONAJES

2.1 PROTAGONISTAS Y SECUNDARIOS

Dragon Quest EPDRM



Diseñados por Akira Toriyama, el creador de "Dragon Ball", por lo que variedad y calidad están asegurados. Los 4 héroes están muy trabajados gráficamente, aunque la personalidad de alguno no está muy marcada.

Final Fantasy X



Ofrece más personajes y mayor variedad de caracteres, todos ellos muy definidos. Gráficamente ofrece uno de los elencos más atractivos de todo el catálogo de PS2, destacando sus vestimentas y sus animaciones faciales.

» **CONCLUSIÓN**

Por cantidad y calidad, los protagonistas de *FFX* se llevan la palma en este apartado, aunque algunos de *DQ*, como Yangus, tampoco se quedan atrás.

2.2 ENEMIGOS

Dragon Quest EPDRM



Ofrece 295 enemigos, diseñados por Toriyama, y algunos derrochan una simpatía rara vez vista en un juego de rol. Algunos incluso te deleitarán con animaciones graciosas y otros son tan "ñoños" que hasta te dará pena atacarlos.

Final Fantasy X



Menos variados y simpáticos que en *DQ*, aunque más creíbles y realistas. Eso sí, los enemigos finales destacan por encima de la media, al ofrecer un tamaño muy superior y un acabado aún más impresionante.

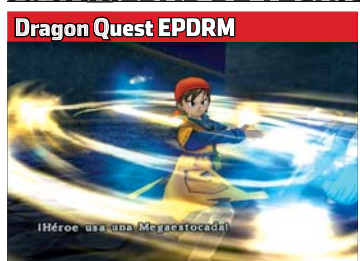
» **CONCLUSIÓN**

***DQ* ofrece más cantidad y variedad de enemigos, al tiempo que derrochan más simpatía, mientras que los de *FFX* apuestan por un grado mayor de "realismo".**

3. SISTEMA DE COMBATE

3.1 VARIEDAD DE TÉCNICAS / MAGIAS

Dragon Quest EPDRM



Magia blanca de todo tipo (resurrección, curación...) magia negra, ataques físicos, ataques críticos... Vamos, lo "habitual" en el género, aunque su puesta en escena podía ser más vistosa. Cumple aunque sin innovar demasiado.

Final Fantasy X



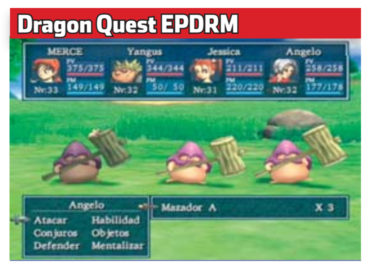
Aparte de lo que ofrece *DQ*, ofrece magia azul (copiar los ataques enemigos), ejecutar ataques especiales una vez rellenada una barra, invocaciones de impresionantes criaturas, combinar objetos en combate... y un largo etc.

» **CONCLUSIÓN**

***DQ* es ideal para introducirse en el género, ya que ofrece las opciones justas y necesarias para no complicarse la vida. *FFX* es justo lo contrario, requiere más tiempo.**

3.2 ESTRATEGIAS DE COMBATE

Dragon Quest EPDRM



La estrategia tiene menos importancia en *DQ* y se limita a especializar a cada uno de los cuatro héroes en un área, como pueda ser curar a los demás o realizar magia negra. No tiene tan en cuenta ni los "elementos" ni otros aspectos.

Final Fantasy X



Ofrece numerosas opciones estratégicas, desde cambiar a los miembros de nuestro equipo en mitad del combate a utilizar los elementos (fuego, rayo...), sin olvidar que podemos utilizar elementos del entorno para beneficiarnos.

» **CONCLUSIÓN**

Como en el anterior apartado, *DQ* no te "obliga" a estar pendiente de tantos factores en combate, mientras que en *FFX* debes prestar más atención a más variables.

4. EVOLUCIÓN DE PERSONAJES

4.1 LIBERTAD PARA DEFINIR A LOS PERSONAJES

Dragon Quest EPDRM



Los 4 héroes tienen una "orientación" clara y apenas se les puede sacar de ahí (fuerza bruta, magia...). Sí hay más libertad a la hora de elegir el tipo de arma a dominar, entre tres distintas, que marcarán también sus habilidades.

Final Fantasy X



Todos los personajes comienzan orientados a un área (magia, ataques aéreos...) aunque según avanzamos el juego podemos modificarlo. Ofrece más libertad gracias al sistema de "esferas", una de las señas de identidad de *FFX*.

» CONCLUSIÓN

Si no te quieres complicar la vida, *DQ* ofrece un sistema más cerrado, pero no por ello carente de posibilidades. Dominar el sistema de *FFX* requiere más tiempo.

4.2 SISTEMA DE HABILIDADES

Dragon Quest EPDRM



Es un sistema de puntos de destreza, que conseguimos al subir de nivel, y los repartimos entre 5 habilidades distintas para cada héroe (destreza con espadas o sabiduría). Aprendemos técnicas al subir los puntos en cada habilidad.

Final Fantasy X



Los 7 protas están repartidos por un rejilla, por la que vamos avanzando y habilitando habilidades con esferas. Además. la rejilla ofrece distintos caminos, que nos dejan modificar considerablemente las habilidades de los personaje.

» CONCLUSIÓN

El sistema de *FFX* es infinitamente más abierto y ofrece muchas más posibilidades... pero también más quebraderos de cabeza si no tienes soltura en el género.

5. LIBERTAD A LA HORA DE JUGAR

5.1 PARA RECORRER LOS ESCENARIOS

Dragon Quest EPDRM



Podemos ir dónde queramos, retroceder a escenarios ya vistos... Y eso sin olvidar que sus entornos son amplios y abiertos, que podemos recorrerlos como en las aventuras de acción 3D, incluso manejando la cámara al mismo tiempo.

Final Fantasy X



Lo contrario que *DQ*. Sus escenarios son tipo "pasillo" y apenas existen entornos abiertos en los que podamos movernos en todas direcciones ni controlar la cámara. Hasta bien avanzado el juego no podremos movernos con libertad.

» CONCLUSIÓN

***DQ* ofrece una mayor libertad a la hora de movernos por los escenarios del juego, así como a la hora de retroceder y volver a cualquier punto ya visitado.**

5.2 CREACIÓN DE ARMAS, OBJETOS Y PROTECCIONES

Dragon Quest EPDRM



Estas opciones se concentran en el "pote de alquimia", una olla en la que mezclamos objetos para obtener ítems (desde armas a remedios). Lo malo es que muchas veces mezclaremos sin saber qué resultado obtendremos.

Final Fantasy X



No es posible mezclar o fusionar armas ni armaduras, pero sí mejorarlas con objetos. En cuanto a combinar y crear ítems, es la habilidad de un personaje y sólo durante los combates. Es bastante más limitado en este sentido.

» CONCLUSIÓN

***DQ* da mucho más juego en este sentido. Conseguir todas las recetas y combinaciones del pote de alquimia te llevará mucho tiempo... En *FFX* no hay nada similar.**

6. DURACIÓN

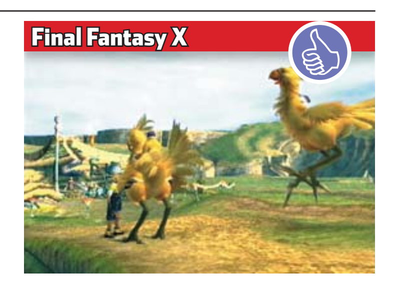
6.1 TRAMA PRINCIPAL

Dragon Quest EPDRM



Da para 60-70 horas de juego... teniendo en cuenta que es necesario luchar muy a menudo. No tiene nada que envidiar, en este sentido, a *FFX*, aunque las últimas horas de juego están "estiradas" de forma un poco forzada.

Final Fantasy X



También unas 70 horas de juego, aunque todas ellas valen su peso en oro y no hay nada "alargado" artificialmente. Es necesario pelear a menudo para subir de nivel y facilitar las cosas, pero no tanto como en *Dragon Quest*.

» CONCLUSIÓN

Los dos son juegos con tramas largas y extensas, aunque *FFX* ofrece una historia más trabajada y menos "estirada" que la de *DQ* en sus horas finales.

6.2 TAREAS SECUNDARIAS

Dragon Quest EPDRM



Menos en cantidad... que no en duración. Ofrece básicamente tres retos: buscar cofres, crear ítems en el pote de alquimia y "Arena de Monstruos", donde debemos superar combates con nuestro equipo de monstruos capturados.

Final Fantasy X



Ofrece posibilidades para aburrir (en el buen sentido): una completa liga de Blitzbol (un deporte que mezcla waterpolo y balonmano), buscar y capturar un ejemplar de todos los monstruos, enfrentarte a las Eones oscuros...

» CONCLUSIÓN

***FFX* tiene una duración superior gracias a sus numerosas tareas secundarias, aunque *DQ* tampoco se queda muy por detrás (sí en variedad, no en duración).**

CONCLUSIONES

Y nuestro veredicto es... los dos. *Final Fantasy X* para aquellos que busquen un juego más profundo y complejo y *Dragon Quest* si prefieres algo igual de divertido pero más sencillo.

Eso sí, que quede claro que tanto *FFX* como *DQ* son juegos sobresalientes que se salen de la media. Con cualquiera de los dos vas a disfrutar a lo grande durante mucho tiempo, pero cada uno parece estar más orientado a un tipo de jugador. Si tienes experiencia en los juegos de rol, *FFX* es para ti, porque ofrece unas posibilidades mucho más profundas en casi todos los frentes (combates, desarrollo de personajes...). Eso no quiere decir que *Dragon Quest* no sea divertido o que no tenga tantas posibilidades, sino que las aborda de una manera más sencilla, con la que cualquiera disfrutará a lo grande.





		DRAGON QUEST EPDRM		FINAL FANTASY X	
AMBIENTACIÓN	Argumento	MB	Una historia bastante tradicional: "el bueno mata al malo y se casa con la chica". Eso sí, tiene sorpresas hasta el final... Consigue divertir y enganchar durante las 100 horas que da de sí.	E	Una historia compleja y que toca la fibra hasta el punto de hacerte llorar en algunos momentos. Se nota que la trama está más trabajada que en *DQ* porque el juego está menos "estirado".
	Escenarios	MB	Muy vivos y coloristas, propios de una serie de animación. Su único problema es que, a la larga, pueden resultar repetitivos, aunque hay variedad: mazmorras, pueblos, zonas montañosas...	E	Muchos, muy variados y todos con señas de identidad. Tan pronto nos encontraremos en un templo como visitando una montaña nevada... Y todos con un acabado gráfico sobresaliente.
	Escenas de Video	MB	No hay vídeos, aunque las secuencias con el motor del juego son vistosas, e hilarantes en ocasiones. Están sin doblar al castellano, pero cumplen su cometido, desarrollar la historia, sin más.	E	Las CGs son impresionantes, y pese a la "edad" que tiene el juego siguen siendo muy vistosas. Las secuencias realizadas con el motor gráfico del juego destacan por las animaciones faciales.
	Traducción y doblaje	MB	El doblaje transmite con la entonación, pero es una pena que no esté doblado al castellano. Los textos son correctos, aunque algunos términos originales han sido traducidos de forma "libre".	MB	Ofrece los mismos pros y contras que *DQ*. La entonación inglesa es muy buena, como los textos en pantalla, aunque los nombres de algunos objetos no hacen justicia al juego original.
	Banda sonora	E	Melodías orquestales de corte épico, que funcionan muy bien y son pegadizas hasta decir basta (en especial la de los combates). No ofrece un repertorio de temas tan extenso como *FFX*.	E	Sublime, en la línea de anteriores *FF*. El catálogo de melodías es abrumador (cerca de 100 temas distintos), y apenas llegarás a cansarte de ellos, aunque algunos son ya clásicos en la saga.
	Valoración	MB	***DQ* ofrece una puesta en escena muy atractiva respaldada por una historia simple pero muy divertida. Todo funciona a las mil maravillas: banda sonora, escenarios...**	E	**La solidez personificada. Apenas hay fisuras en su ambientación: los escenarios son convincentes, la trama muy atractiva, banda sonora inolvidable... Te absorbe en su ambientación.**
PERSONAJES	Protagonistas	E	Son sólo 4, pero con personalidades muy marcadas y con un pasado que iremos descubriendo. Desde el punto de vista gráfico, son muy atractivos, y han sido diseñados por Akira Toriyama.	E	Siete protagonistas que, como en *DQ*, están perfectamente diseñados tanto gráfica como "psicológicamente". Son obra de Tetsuya Nomura, creador también de los de *Kingdom Hearts*.
	Enemigos	E	Se nota la mano de Akira Toriyama, en unos diseños que destacan por la variedad y el "look" anime. Hay de todo: demonios, seres de piedra, los famosos limos, etc. Un 10 en este aspecto.	MB	Apuestan por un "look" más realista y, en muchos casos, sus ataques resultan más vistosos que los de los enemigos de *DQ*. Si has jugado a otros *FF* reconocerás a algunos de estos enemigos.
	Variedad de enemigos	E	Hay un total de 295 enemigos, todos muy trabajados. Algunos de ellos derrochan simpatía y grandes dosis de humor, gracias a las situaciones absurdas que se dan en los combates.	E	No hay tanta variedad como en *DQ* y prácticamente ninguno busca sacar una sonrisa. Eso sí, los enemigos finales son un verdadero espectáculo en sí mismos, por tamaño y diseño.
	Animaciones	MB	Correctas, pero sin alardes. Los héroes se mueven bien, los enemigos de forma bastante graciosa por regla general, aunque otros aspectos, como las animaciones faciales, no están a la altura.	E	Todo lo contrario que en *DQ*. Buscan el detalle hasta en el plano más alejado. Las animaciones durante los combates son fluidas y ricas en detalles. Destacan los primeros planos de los rostros.
	Inteligencia Artificial	MB	Los enemigos no son muy inteligentes y no cambian de estrategia. Los combates suelen ser siempre "sota, caballo y rey", sin lugar para la sorpresa o el cambio de comportamiento.	MB	Tiene el mismo problema que *DQ*, los enemigos no llegan a sorprender con reacciones más reales. Suelen pecar de ofrecer una inteligencia bastante limitada.
	Valoración	E	**Tiene una de sus principales bazas en el diseño de los personaje y enemigos, que resultarán muy atractivos, aunque otros aspectos, como las animaciones faciales, podían estar mejor.**	E	**Prácticamente impecable en todo, desde el diseño de los personajes al realismo con el que reaccionan los rostros en los diálogos, capaces de expresar tristeza, alegría... Solo falla la IA.**
SISTEMA DE COMBATE	Variedad de ataques/magia	MB	Ofrece magias de distintos niveles y variadas técnicas de ataque (vienen dadas por las habilidades aprendidas con cada tipo de arma), sin olvidar las ayuditas de tu equipo de monstruos.	E	Ofrece cuatro hechizos elementales (rayo, fuego...) y hechizos curativos de distintos niveles, ataques físicos, ataques especiales, invocaciones, magia azul... La variedad está garantizada.
	Variedad acciones combate	E	Los personajes pueden usar su turno para acumular energía y realizar ataques más potentes, intimidar a los enemigos para que huyan, llamar a un ratón como personaje de apoyo...	MB	En combates puntuales podemos utilizar elementos del escenario, emplear nuestro turno para defendernos de los ataques, huir, realizar ataques especiales, utilizar ítems... Lo básico, vamos.
	Opciones estratégicas	MB	*DQ* apenas hace hincapié en la estrategia y la mecánica siempre acaba siendo la misma: atacar con dos personajes, curar con uno y utilizar defensas con otro. Es simple, sin complicaciones.	E	Tiene en cuenta muchas más variables, como los elementos afines a los enemigos, así como el tipo de ataque al que es vulnerable (por ejemplo, ser vulnerables a ataques aéreos.
	Cambios durante combates	MB	Básicamente, se limitan a cambiar de arma durante los combates. No corre el turno y nos permite utilizar las habilidades propias del arma seleccionada nada más realizar el cambio.	MB	Ofrece más tipos de cambios y más estratégicos. Podemos cambiar de armas y protecciones durante en un turno, así como cambiar de personajes en nuestro equipo durante el combate.
	Velocidad/ritmo de combate	MB	No existe una barra de turno, y por lo tanto no hay que esperar para actuar. Son rápidos, y como las magias no son muy espectaculares, no hay que aguantar largas animaciones.	MB	Hay una barra de tiempo de espera, y a veces durante unos segundos nadie actúa. En este sentido pueden resultar más lentos. Y hay barra de turno, que indica el orden de actuación.
	Frecuencia de los combates	E	Mucha, casi excesiva. Cada dos pasos te espera un combate, pero al menos podemos utilizar objetos para reducir el número de enfrentamientos... o incluso evitarlos por completo.	MB	Muy abundantes, como en *DQ*. Y hasta bien avanzado el juego no conseguiremos una habilidad para reducir o anular por completo los combates. A veces resulta tedioso en este sentido.
	Valoración	E	**Ofrece un sistema de combate bastante sencillo, rápido y exento de complicaciones. Es bastante idóneo para introducirse en el género, aunque también lo disfrutarán los más expertos.**	E	**Si es la primera vez que pruebas un juego de rol, puede resultar bastante denso y complicado, porque es uno de los exponentes del género que más opciones deja en los combates.**
SISTEMA DE HABILIDADES	Libertad modificación héroes	MB	Prácticamente nula. Cada uno de los 4 protagonistas tiene asignados de "serie" unos parámetros a desarrollar durante toda la aventura, y nos los podemos sacar de ahí. Es muy cerrado.	E	Inicialmente no permite modificar las características de los personajes, pero según avanzamos en la aventura, podemos variar profundamente sus habilidades. Es muy completo.
	Especialización en armas	E	Cada uno de los cuatro héroes puede llegar a dominar 3 tipos de armas, algunas de ellas exclusivas de cada personaje. Es un sistema sencillo, sin complicaciones, pero efectivo.	MB	Cada personaje tiene acceso a un único tipo de arma, que es la que utilizará hasta el final de la aventura. Por lo tanto, hay un total de siete tipos de armas, pero sólo una por personaje.
	Creación de armas y objetos	E	La única opción para crear armas es el pote de alquimia (un objeto que conseguimos en la aventura). Gracias a él podremos fabricar todo tipo de armas, así como accesorios, protecciones...	MB	No podemos crear ni armas ni protecciones (sólo podemos comprarlos y mejorarlos). Sí podemos crear objetos con un personaje, pero sólo durante y para el combate.
	Aprendizaje de habilidades	MB	Sólo podemos aprender habilidades al subir de nivel y asignar los "puntos de destreza" conseguidos entre cinco categorías distintas (tres de arma, una específica de cada personaje...).	E	Según avanzamos conseguimos esferas, que podemos colocar en un tablero especial. Al hacerlo, aprenderemos una habilidad con ese personaje. Es un sistema con posibilidades.
	Valoración	MB	**Apuesta por la sencillez para que los jugadores "principiantes" disfruten con él, aunque opciones como el pote de alquimia encierran muchas posibilidades.**	E	**Se decanta por un sistema más complejo en líneas generales, ya que tenemos mucha más libertad para transformar a los personajes en lo que queramos.**
DURACIÓN	Aventura principal	E	La trama principal da de sí aproximadamente 60-70 horas. Si bien empieza fuerte, a medida que nos aproximamos al final se nota que el argumento ha sido un poco estirado artificialmente.	E	Cerca de 70 horas en una trama absorbente, bastante épica y que apenas presenta altibajos. No se nota en ningún punto que esté estirado "a lo bestia", como *DQ*.
	Tareas secundarias	MB	Aunque hay más, los tres principales son combatir en la "Arena de Monstruos" (capturando criaturas que luego lucharán por nosotros), buscar cofres y crear objetos con el pote de alquimia.	E	Numerosas y muy variadas, que pueden dar para otras 40-50 horas de juego fácilmente. Desde una liga de un deporte fantástico a cazas un ejemplar de cada enemigo, buscar armas ocultas...
	Replay	MB	Si vas a jugar sin ayudas de ningún tipo (como nuestra guía del mes que viene), puede que te dejes cosas por el camino... aunque siempre puedes buscarlas tras derrotar al enemigo final.	MB	La cantidad de extras y secretos que encierra pueden pasar desapercibidos la primera vez que lo juegas, aunque la historia, como DQ, no presenta cambios ni alicientes para rejugarlo.
	Capacidad enganchar	E	Su sencillez a la hora de jugar, la posibilidad de recorrer el mundo a nuestras anchas, el encanto de sus protagonistas y enemigos y su sentido del humor son alicientes para picarse hasta el final.	E	Si superas el posible tedio provocado por los abundantes combates, tendrás ante ti un completo juego de rol, que engancha por su historia y por su completo sistema de juego.
	Valoración	E	***DQ* es un juego con mucha miga, que puede dejarte más de 100 horas de juego entre su trama principal y sus tareas secundarias. Pocos juegos ofrecen tanto por 60 euros.**	E	**Una de las señas de identidad de *FF* es la duración, y esta entrega no es menos. El juego es largo y apasionante, gracias en parte a su trabajada trama y la cantidad de tareas secundarias.**
TOTAL		E	***DQ* es un juego ideal para principiantes en el rol, ya que es sencillo, derrocha humor y sólo quiere divertir sin complicaciones. No por ello deja de ser largo, divertido y repleto de posibilidades.**	E	***FFX* es la culminación de un género en PS2, aunque puede resultar bastante complejo y "áspero" si eres nuevo en el género. Técnicamente sigue siendo todo un espectáculo.**

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Puño de Acero portátil

Quiero preguntaros si sabéis si Namco ha pensado sacar algún otro *Tekken*.

@ Miguel Téllez Aylagas

En el caso de PS2 mucho nos tememos que *Tekken 5* sea la última entrega. Las buenas noticias son que podrás seguir dando mamporros a diestro y siniestro con tus luchadores favoritos en PSP, porque está previsto que en otoño salga a la venta *Tekken Dark Resurrection*, que incluirá 30 personajes, 19 escenarios espectaculares, muchos modos de juego, minijuegos y piques inalámbricos para dos jugadores. Toda la esencia del Puño de Acero en la mochila.

■ *Tekken Dark Resurrection* ofrecerá nuevos luchadores, como la bella Lili.

Problema de traducción

Hola playmaníacos. Me gustaría saber cuál es el motivo por el que no traducen ni la cuarta parte de los RPG que llegan a España. ¿Tanto coste tiene subtitular un juego (ya no digo doblar)?

@ Jaime Fernández Estévez

Es un motivo económico la mayoría de las veces. Además de los costes de traducción, existen otros menos evidentes para los usuarios como son los de control de calidad (probar el juego). Además, a la distribuidora española se le suele exigir que duplique un número concreto de unidades para que compense los gastos de doblaje. Si la distribuidora sospecha que no va a vender tantos juegos (y que por lo tanto va a perder dinero) no acepta la oferta y compra juegos en inglés.

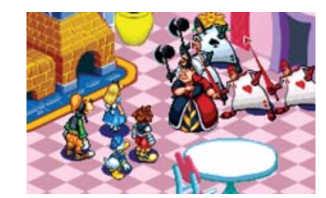
No hay que olvidar que los videojuegos son un negocio que se sustenta por las ventas, como el cine o la música. Por suerte, cada vez hay menos juegos sin traducir.

Enlazando dos historias

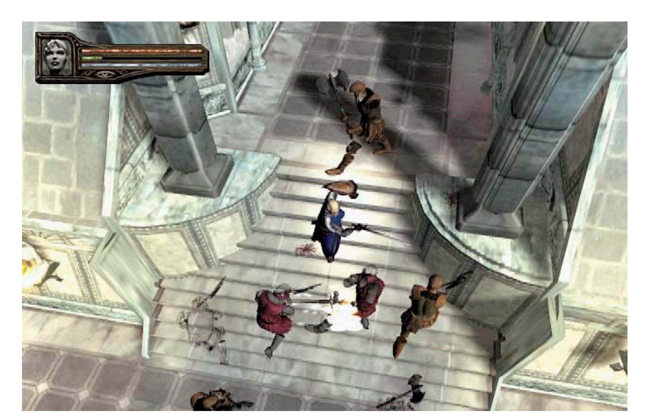
Con *Kingdom Hearts II*, ¿va a venir la historia del *KH* de GBA o hay que jugar al de GBA para poder entender la historia?

@ Daniel Alonso García

La trama de *KH* de GBA hace de vínculo de unión entre los dos juegos de PS2. Como resulta evidente, no es necesario jugar con la versión de la portátil de Nintendo para disfrutar sin límites de la historia de *Kingdom Hearts II*, pero será imprescindible para aquellos que no deseen perderse ningún detalle del argumento y quieran tener más información sobre lo sucedido entre ambos juegos. Además, en el juego de GBA han debutado algunos personajes que tendrán un papel central en *KH2*, así que si puedes jugarlo, mejor.



■ *KH Chain Of Memories* sirve de puente entre ambos *KH* de PS2 al aportar personajes y datos nuevos.



■ *Baldur´s Gate: Dark Alliance II* es uno de los más divertidos en modo cooperativo.

Combates mano a mano

¿Podríais aconsejarnos algún juego en modo cooperativo y que se luche con espadas, arcos o similares en tiempo real con muchas horas de juego? Nos gusta *ESDLA* y *Champions of Norrath*.

@ Nara Daifuku

Pues si tenéis la ocasión deberías probar *Baldur's Gate: Dark Alliance II*, una auténtica joya del catálogo de PS2. Decimos ocasión porque es difícil de encontrar. Comparte con *Champions* su ambientación medieval, inspirada en el mundo de Dragones y Mazmorras.

Sonido digital en directo

¿Qué significa que el sonido podrá ser 5.1 en tiempo real en PlayStation 3?

@ Miquel Juan de Palma

Muchos juegos actuales adoptan el formato Dolby Pro Logic II, una "artimaña" para codificar sonido multicanal en una señal estéreo. No alcanza la calidad del Dolby Digital, aunque da el pego. PS3 será capaz de descodificar pistas digitales "puras" y generar sonido tridimensional multicanal en directo, adecuándose así a lo que está sucediendo en ese momento en el juego.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Compatibilidad entre juegos, sí. ¿Y con los periféricos?

Hola. Me gustaría saber si las Memory Card, los mandos, la cámara EyeToy, las pistolas... se podrán utilizar tanto en PS2 como en PS3.

@ Joaquim Bertrán

De vez en cuando hay que romper con el pasado si se quiere disfrutar de los avances tecnológicos. Y eso es lo que va a suceder con PS3. Mientras que la compatibilidad con los juegos de PS2 y PSone será total (salvo raras excepciones) no ocurrirá lo mismo con algunos periféricos. Como ya habréis observado, en las fotos de PS3 no se aprecia ningún puerto de conexión para Dualshock 2. Eso quiere decir que, de serie, no podremos utilizar los periféricos con el conector "clásico" (Multitaps, pistolas, alfombras...). Con las tarjetas de memoria pasará algo similar dado que PS3 usará Memory Stick Pro Duo como sistema de almacenamiento de partidas (al igual que PSP). En principio, los juegos de PS2 y PSone emplearán el Memory Stick, por lo que tampoco podremos usar las Memory Card de toda la vida. Tampoco se ha confirmado qué periféricos USB funcionarán...





Tomb Raider Legend es un regreso a los orígenes de la saga, y los puzzles y la exploración son ahora más importantes.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



He visto que van a sacar el *DMC 4* para PS3 y me gustaría saber su trama.

@ Alberto García Rin

Capcom no ha revelado nada, sólo que Dante volverá más "madurito"...

¿Planea EA Sports BIG sacar otro *NBA Street en PS2*?

@ Albert Puig

No hay ninguna nueva entrega anunciada..

¿Saldrá un nuevo *Half Life* en PS2?

@ Ricard Soler Roger

Quizás *HL2* salga en PS3.

¿Habrá un *MGS* de acción en PSP?

@ Jonathan Andrés Delgado Balaguera

Konami ya ha confirmado que trabaja ya en un *MGS* como los de "toda" la vida para PSP, es decir, sin cartas de por medio... A ver si lo enseña en el E3 este año...

Príncipe... o "princesa"

Hola PlayManía. Os quería preguntar cuál es el mejor del género porque dudo entre *Prince of Persia: La Dos Coronas* o *Tomb Raider: Legend* de PS2.

@ Joaquín Ruiz Bernal

La elección anda bastante igualada. Es obvio que la mezcla de acción, plataformas y puzzles de *Prince of Persia* lo convierten en una opción muy recomendable. No obstante, el regreso de la "diva" de las aventuras se nos antoja más atractiva, sobre todo por la vuelta a los orígenes de la serie *Tomb Raider*. Con *Legend* se recupera el espíritu aventurero de la saga mezclando perfectamente exploración, puzzles y inacabables dosis de acción. Además, ¿no te pica la curiosidad por ver el nuevo "look" de Lara?

Entre Bauer y Don Vito

He probado *24: The Game* y he oído hablar de *El Padrino* que es muy bueno y, además me gusta esa peli. Los dos me gustan mucho, pero quería saber cuál podría ser mejor.

@ Pablo Vizán Siso

Si ya has probado el juego inspirado en la serie "24" lógicamente la única opción que te queda es echarle un vistazo a *El Padrino*. Que sean estilos diferentes (*24* fusiona acción, puzzles y conducción mientras que *El Padrino* se asemeja a *GTA*) no implica que uno esté por encima del otro. Ambos títulos derrochan calidad y han sido recreados manteniendo una fidelidad insuperable con el original. Como ahora tienes varios packs de "El Padrino" que incluyen el juego más la novela o las pelis, ésta podría ser la excusa perfecta para inclinarte por el juegazo de EA.

Lucha "atípica"

He visto imágenes y rumores en Internet sobre *David Douillet Judo*. Se comenta que sale para verano en todas las plataformas. ¿Sabéis algo a ciencia cierta?

@ Jaime Fernández Estévez

Las fechas que se barajan oscilan entre abril y el verano, pero no te hagas ilusiones porque tiene difícil llegar a nuestro país. Al tratarse de un simulador de judo, un deporte con poco tirón en las consolas, y además estar inspirado en el campeón francés David Douillet, es muy probable que la única manera de conseguirlo sea importarlo desde el país vecino. Mira los juegos de cricket: tienen éxito en el Reino Unido, pero aquí....

El Padrino ofrece un desarrollo en la línea de *GTA*, mientras que *24* se decanta por la acción.

[TU OPINIÓN CUENTA]



¿Cuál crees que es mejor, PSP o DS?

Parece que tenéis mucho sentido común y que sabéis encontrarle el encanto a las dos consolas...

Voto a las dos

Daniel Nózka

"Las dos consolas están muy bien y por eso tengo ambas. PSP tiene más utilidades que la DS, pero la otra tiene pantalla táctil, algo que se sale y resulta muy divertido y original".

La PSP, la mejor

Gerardo Cabañas Hernández

"Pienso que la mejor consola portátil es PSP: tiene numerosas funciones, incontables accesorios y está continuamente actualizándose. El único defecto que le puedes encontrar es su precio".

Me quedo con las dos

Alejandro "TheAl-X" Montoya

"Técnicamente hablando, está claro que PSP... pero no entiendo la comparación. Llevo en esto desde la Atari y el Spectrum 48k... Sí algo tengo claro es que la potencia no sirve sin buenos juegos... PSone pudo con Dreamcast y N64, la Atari Jaguar y la 3DO no se comieron nada, por no hablar de que la GB clásica pudo con Atari Lynx y Sega GameGear... Una buena consola lo es cuando tiene buenos juegos. Yo me quedo con las dos".

DS es para los más pequeños

Juan Manuel Lluesma

"PSP ha dejado obsoleta a la DS. Tiene una gran pantalla, muchos y buenos juegos y es muy potente. De hecho, PSP ha ganado el premio a la mejor portátil del 2005 y no me extraña. En mi opinión la Nintendo DS es para los más pequeños, ya que la pantalla táctil sólo divierte a los niños".

Yo me quedo con la DS

Pablo Vizán

"Cada una tiene virtudes y defectos. PSP es como llevar una PS2 en el bolsillo, pero con una gran pantalla. Eso sí, su batería dura poco, es cara, la pantalla se ensucia y las conversiones de los juegos de PS2 son malas. Las virtudes de NDS son su innovación (pantalla táctil, micrófono...). Y los defectos son los gráficos, la mayoría en 2D".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Pagarías por bajar de Internet extras de juegos?

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Super Saiyán de bolsillo

Quisiera saber si *Dragon Ball Z: Shin Budokai* en PSP superará a *Dragonball Z: Budokai 3* y *Tenkaichi* de PS2.
@ Rubén Sánchez

En el apartado gráfico está claro que la versión de PS2 sale ganando. Pero donde no habrá diferencias es en la mecánica del juego. El principal aval es que *DBZ Shin Budokai* está realizado por el mismo equipo de desarrollo de todos los *Budokai* en PS2, un detalle que garantiza la jugabilidad. Tampoco los supera en número de personajes (tan sólo 18) aunque en el resto de apartados (técnicas por luchador, ritmo de los combates, modos de juego… etc) no hay grandes diferencias. Donde sí "gana" la versión portátil es en los divertidos piques Wi-Fi… y en la posibilidad de jugar en cualquier parte.



■ *DBZ Shin Budokai* no tiene nada que envidiar a las entregas de PS2.

Amplia oferta de rol

Hola playmaníacos. Me gustaría saber qué juegos de rol hay disponibles para PSP y si sacarán alguno interesante. ¿Es posible que saquen un *Kingdom Hearts* para PSP?
@ Mario Martínez Martín

No hay duda que los editores se han espabilado y ya hay disponibles un buen puñado de juegos de rol de calidad. De acción y en castellano están *Untold Legends* y *Key of Heaven*, mucho más corto pero más fastuoso y próximo al estilo tradicional. Y de corte clásico, pero en inglés, tienes *Tales of Eternia* y *Breath of Fire III* (este mes sale *Y's: The Ark of Napishtim* en castellano). En cuanto a un *KH* para la "canija" no hay nada de nada.

Gran Turismo reducido

¿Se sabe algo de *GT4 Mobile*? ¿Si tendrá modo Online, sistema de las licencias y cuántos vehículos? Gracias.
@ Sexto Hokage

El juego se ha retrasado y saldrá a lo largo de 2006 en Japón. El único dato confirmado es que se podrá jugar a través de "ad-hoc" (Wi-Fi) y se rumorea que tendrá menos coches y circuitos debido a la menor capacidad del UMD y es posible que compitan menos vehículos para conservar la espectacularidad gráfica de la serie.

MGS3 en todo su esplendor

He visto que en la edición limitada de *MGS3: Subsistence* hay tres discos y el tercero es limitado (Existence). ¿Saldrá este disco en España?
@ Max Agazzi Paulet

Aún es pronto para saber si ese disco, Existence, llegará con la versión PAL. La verdad es que estaría muy bien, porque los extras que contiene, como el increíble trailer de *MGS4* o el montaje de las escenas cinemáticas del juego a modo de película, con cortes y ángulos de cámara diferentes, se nos antojan muy, muy interesantes. Crucemos los dedos.


■ *MGS3 Subsistence* es una edición extendida con modos Online y extras.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Para cuándo otro juego de Caballeros del Zodiaco?
@ Ekaitz Hervias Durán
Bandai no ha confirmado si está trabajando en él…

Quería saber qué pasó con el juego de *Bully*.
@ Josué Jiménez Martín
Si nada se tuerce está previsto que salga antes del verano.

¿Se ha oído algo de algún *Tony Hawk* nuevo?
@ José Manuel Ríos Medina
Activision trabaja en nuevas entregas, aunque por ahora sólo se sabe que una de ellas estará orientada al público más joven.

¿Hay algún juego de basket con ligas europeas?
@ Jesús López Muñoz
Lamentablemente no. La ausencia de estrellas rutilantes en el "basket" europeo hace poco probable que se publique un juego de las ligas del viejo continente.

¿En qué orden irían *BF2: Modern Combat*, *CoD2* y *BLACK*, teniendo en cuenta la duración de modo Offline?
@ Arturo Rodríguez
Call of Duty, *Battlefield 2* y finalmente, *BLACK*, intenso pero corto en comparación con los otros.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Invulnerable a los rayos X

¿Qué pasaría si meto mi PSP en una de esas máquinas que detectan los metales con rayos X? ¿Se estropearía?
@ Carlos Martínez Perales

Nos imaginamos que te refieres a esas máquinas de los aeropuertos y estaciones de tren. Esos aparatos están preparados para que no afecten a la mayoría de los objetos que exploran. Así que no te preocupes, tu PSP no sufrirá ningún daño interno o externo al pasar por uno de esos detectores. Incluso si eres rápido igual te da tiempo a echar un vistazo a la pantalla del operario para verle las "tripas" a tu portátil. Por cierto, si piensas utilizarla en un avión no olvides seguir a rajatabla las indicaciones de la tripulación (nada de activar el Wi-Fi).

Acceder a la era HD

Voy a comprarme una TV de plasma o LCD. ¿Qué características debería tener para aprovechar al máximo mi PS2 y mi futura PS3, así como la reproducción de Blu-ray? ¿Bastaría una HD ready o sería necesaria una True HD?
@ José Antonio González

Tu elección ha de estar condicionada por las exigencias de PS3, que es la que aprovechará realmente las ventajas HD. Las dos características fundamentales que, como mínimo, debe tener son conexión HDMI 1.3 y modo 720p (ideal 1080p o superior si la tele es grande). Después, mira el precio…



No "encuentro" mi PSP

Hola playmaníacos. Me acabo de descargar PSP Video 9 versión 1.74 pero al conectar mi consola al ordenador no la encuentra. ¿Cuál es mi problema?
@ Miguel Ángel Montes Moreno

Asegúrate de que el cable USB está bien insertado. Para tener más garantías, conecta la consola con el PC apagado, selecciona la conexión USB en el menú de tu PSP y enciende el ordenador. Comprueba también si durante el proceso de detección tu sistema operativo ha cambiado la letra de la unidad haciendo que el software sea incapaz de encontrarla. Por último, prueba otro puerto USB.

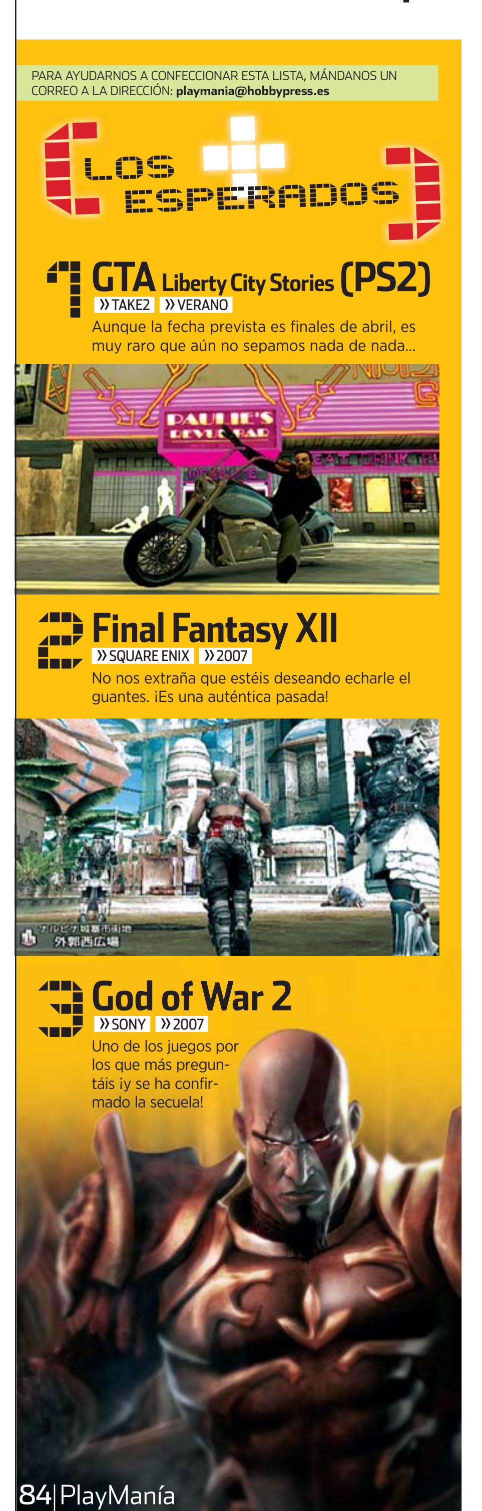
Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre **"Guía de Compras"**.
@ Manda tus e-mails a **playmania@hobbypress.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation



Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.



PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

LOS + ESPERADOS

1 GTA Liberty City Stories (PS2)
» TAKE2 » VERANO

Aunque la fecha prevista es finales de abril, es muy raro que aún no sepamos nada de nada...

2 Final Fantasy XII
» SQUARE ENIX » 2007

No nos extraña que estéis deseando echarle el guantes. ¡Es una auténtica pasada!

3 God of War 2
» SONY » 2007

Uno de los juegos por los que más preguntáis ¡y se ha confirmado la secuela!

AVENTURAS

24: THE GAME
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura que recrea toda la tensión de la serie, combinando con acierto acción, conducción y puzzles.
NOTA 90

BATMAN BEGINS ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
En la mejor aventura de Batman el sigilo es fundamental para avanzar. Un fiel adaptación de la peli... y con batmóvil.
NOTA 80

BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN ¡Precio especial!
» THQ » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica con una buena historia, con muchos puzzles y toques de acción. Para aventureros sesudos.
NOTA 83

DRIVER: PARALLEL LINES
» CASTELLANO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de mafiosos que se centra casi exclusivamente en la conducción: la más realista y difícil del género.
NOTA 87

EL PADRINO
» EA GAMES » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una perfecta recreación de la película, que nos convierte en un mafioso al servicio de la "Familia", estilo *GTA*.
NOTA 90

FAHRENHEIT
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica original y de absorbente desarrollo que te atrapará gracias a su puesta en escena y argumento.
NOTA 85

GOD OF WAR ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Combina magistralmente acción, plataformas y puzzles. Atrapa por su apartado técnico e irresistible jugabilidad.
NOTA 95

GTA: SAN ANDREAS ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conviértete en un matón a sueldo y cumple todo tipo de misiones en el juego más largo y completo de PS2.
NOTA 97

GUN
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una sensacional aventura ambientada en el Oeste en la que deberemos cumplir todo tipo de misiones a pie o a caballo.
NOTA 90

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Harry y sus amigos se enfrentan a una aventura con menos puzzles y más acción que las anteriores. Muy simple.
NOTA 81

HITMAN: CONTRACTS ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 16 AÑOS
Misiones de asesino a sueldo que podemos cumplir con enorme libertad. Un gran juego de acción y sigilo.
NOTA 84

JAMES BOND: DESDE RUSIA CON AMOR ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una mezcla de disparos y conducción con todo el glamour de las películas de Bond y con un desarrollo muy divertido.
NOTA 81

LAS CRÓNICAS DE NARNIA
» BUENA VISTA » 59,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura variada y original en la que dos jugadores pueden cooperar. Está fielmente basada en la película.
NOTA 80

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Supervivencia y sigilo se dan la mano en una aventura que engancha por su sorprendente desarrollo y geniales gráficos.
NOTA 95

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acaba con hordas de demonios en el Japón feudal, manejando a varios personajes, explorando, resolviendo puzzles...
NOTA 89

PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura del príncipe. Una absorbente combinación de acción, puzzles, plataformas y sigilo. Genial.
NOTA 92

SHADOW OF THE COLOSSUS
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una originalísima aventura en la que nuestro objetivo es localizar a enormes colosos y encontrar su punto débil.
NOTA 92

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY ¡Precio especial!
» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Infiltración y sigilo tratados desde un punto de vista muy realista. Ideal para espías capaces de actuar con sangre fría.
NOTA 89

TOMB RAIDER LEGEND ¡Nuevo!
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Lara vuelve con una aventura de acción intensa, variada y muy divertida. Lástima que dure tan poco...
NOTA 92

TRUE CRIME: NEW YORK CITY
» ACTIVISION » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ejerce de poli (bueno o malo) en las calles de Nueva York y demuestra tu habilidad disparando, peleando y conduciendo.
NOTA 90

TERROR

COLD FEAR ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Terror en medio del océano. Bien ambientado y con un desarrollo que atrapa gracias a su mezcla de puzzles y acción.
NOTA 81

OBSCURE
» MC2 » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Aventura de terror que atrapa con su divertido desarrollo y agobiante ambientación. Y se puede jugar a dobles.
NOTA 81

PROJECT ZERO 3 ¡Precio especial!
» TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una cámara de fotos debemos acabar con fantasmas terroríficos. En la línea de las pelis de terror japonesas.
NOTA 88

RESIDENT EVIL 4 ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mucha acción para una aventura plagada de situaciones sorprendentes e inolvidables. Espectacular y divertido.
NOTA 95



Play ¡EL JUEGO DEL MES!

Tomb Raider Legend



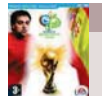


1. LA SAGA VUELVE A SUS RAÍCES. Lara vuelve por sus fueros explorando lugares exóticos en un vibrante desarrollo lleno de saltos, puzzles y acción.

2. EL ARGUMENTO ES MUY BUENO. La historia mezcla atractivos mitos históricos con el oscuro pasado de Lara. Te enganchará hasta el final.

3. TÉCNICAMENTE ES ALUCINANTE. Su apartado gráfico es soberbio, con unos escenarios muy detallados y un impresionante modelo de Lara.

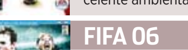
DEPORTIVOS



COPA MUNDIAL 06 ¡Nuevo!

» EA SPORTS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego de fútbol oficial del próximo mundial, con una excelente ambientación. Aporta poco respecto a *FIFA 06*. NOTA 85



FIFA 06

» EA SPORTS » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Gran juego de fútbol, tanto por opciones, competiciones, ligas y jugadores reales, como por su sistema de control. NOTA 93





FIFA STREET 2

» EA BIG » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Ideal si buscas fútbol directo en plan "pachanga" y para echarte unos vibrantes "piques" con tus amigos. NOTA 86

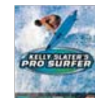




FIGHT NIGHT ROUND 3

» EA SPORTS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un gran juego de boxeo que impresiona técnicamente, aunque el desarrollo de los combates sea algo lento. NOTA 85



KELLY SLATER'S PRO SURFER ¡Precio especial!

» ACTIVISION » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +3 AÑOS

Si te gustan los deportes de riesgo y el sistema de juego de la saga *Tony Hawk* no dudes en probar este juego de surf. NOTA 84



NBA 2K6

» 2K GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +3 AÑOS

Basket muy completo y sencillo de jugar, con un gran apartado técnico y muchos modos de juego. Y actualizado. NOTA 90



NBA LIVE 06

» EA SPORTS » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

La temporada actual de la NBA trasladada a PS2 con gran realismo, excelente control y muchas opciones. NOTA 91



NBA STREET VOL. 3

» EA BIG » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Basket callejero de dos contra dos que resulta tan espectacular como divertido y fácil de controlar. NOTA 88



PRO EVOLUTION SOCCER 5

» KONAMI » 62,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sistema de control exigente, pero de resultados muy realistas: parece fútbol de verdad. Y tiene la liga española. NOTA 94



ROLAND GARROS 2005 ¡Precio especial!

» NAMCO » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

16 tenistas reales y la licencia del Roland Garros para un juego de tenis realista, vistoso y muy divertido. NOTA 83



SSX ON TOUR ¡Precio especial!

» EA BIG » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Snowboard jugable y espectacular que pone a prueba tu habilidad para las acrobacias. No te vas a aburrir con él. NOTA 84



TIGER WOODS PGA TOUR 06

» EA GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

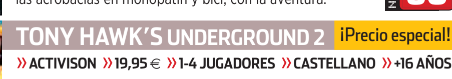
El mejor simulador de golf, tanto por realismo como fidelidad de control y espectacularidad. Si te gusta este deporte... NOTA 86



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

» ACTIVISON » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

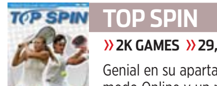
La mejor saga de skate regresa con un juego que combina las acrobacias en monopatín y bici, con la aventura. NOTA 90



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 ¡Precio especial!

» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un desarrollo mezcla de aventura y acrobacias, pero menos completo que *American Wasteland.* Eso sí, es más barato. NOTA 88



TOP SPIN ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Genial en su apartado técnico y a la hora de jugar. Tiene modo Online y un precio irresistible. ¿Te gusta el tenis? NOTA 84



TORINO 2006 WINTER OLYMPICS

» 2K GAMES » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una recreación muy simple de los juegos olímpicos de invierno. Divierte un rato, pero tiene pocas opciones. NOTA 72



ROL



ESDLA: LA TERCERA EDAD ¡Precio especial!

» EA GAMES » 22,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combates por turnos con el sabor de la Tierra Media. No es el mejor juego de rol, pero su ambientación te atrapará. NOTA 78



DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO ¡Nuevo!

» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol duradero, muy cuidado y lleno de posibilidades que te cautivará a poco que te guste el género. NOTA 94



FINAL FANTASY X ¡Precio especial!

» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Te atrapará sin remisión en su absorbente trama, sus bellos escenarios... y su precio. Los combates son por turnos. NOTA 95



FINAL FANTASY X-2 ¡Precio especial!

» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Igual que *Final Fantasy X*, pero con una trama más ligera y un desarrollo y sistema de juego menos complejo. NOTA 91



KINGDOM HEARTS ¡Precio especial!

» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y de divertidas situaciones. NOTA 93



MAGNA CARTA

» DIGITAL BROS » 49,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

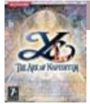
Espectaculares y originales combates por turnos, para un juego de rol atractivo y complejo... aunque está en inglés. NOTA 81



SHIN MEGAMI TENSEI LUCIFER'S CALL

» UBISOFT » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

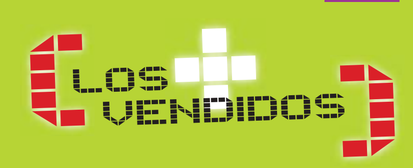
Estética manga y ambientación sobrenatural. Podrás reclutar a 100 demonios para unos completos combates por turnos. NOTA 85



YS: THE ARK OF NAPISHTIM ¡Precio especial!

» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

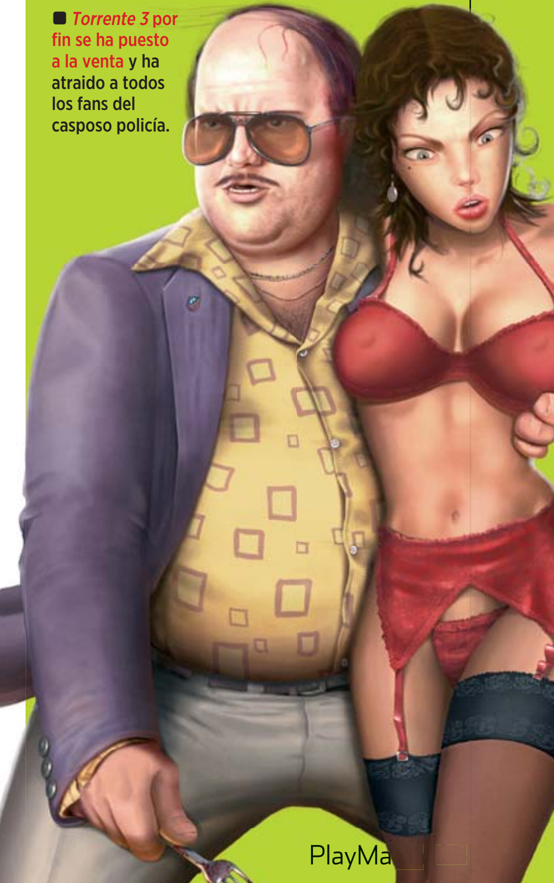
Un buen juego de rol de acción que combina con equilibrio la exploración, los combates y las mejoras de los héroes. NOTA 76





■ *FIFA Street 2.* No hay duda de que el fútbol es una pasión nacional. Y más si es tan espectacular como éste.

1. FIFA Street 2 (N)
2. Resident Evil 4 (↑)
3. Torrente 3 (N)
4. Pro Evolution Soccer 5 (↓)
5. Shadow of the Colossus (↓)
6. GTA San Andreas (↓)
7. BLACK (N)
8. FIFA Street (↓)
9. God of War (↓)
10. NFS Most Wanted (↓)



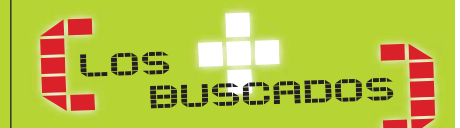
■ *Torrente 3* por fin se ha puesto a la venta y ha atraido a todos los fans del casposo policía.

Los 4 mejores juegos para...

1 » SOCOM III. Sin ningún género de dudas es el mejor para disfrutar del juego online en PS2. 32 jugadores simultáneos, enormes mapas, muchas armas...

2 » Battlefield 2. Otra gran opción que permite manejar vehículos aéreos y terrestres y donde el juego en equipo y el headset es de vital importancia.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**



LOS + BUSCADOS

1 ICO
» SONY » AVENTURA

Sony ha reeditado este clásico de las aventuras, pero con tan pocas unidades que lo que es una aventura es conseguir uno...



2 El Padrino Ed. Limitada
» EA GAMES » AVENTURA

Para conseguir esta edición, con un jugoso DVD extra, tendréis que correr a una tienda GAME.



3 Driver Parallel Ed. esp.
» ATARI » AVENTURA

Caja de lujo para una edición muy especial que no es fácil encontrar. Los coleccionistas tenéis que estar al loro...



VELOCIDAD



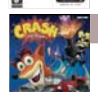
BURNOUT REVENGE
» EA GAMES » 59,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Más carreras callejeras con tráfico, en las que los coches y la increíble sensación de velocidad siguen siendo sus bazas. NOTA **92**



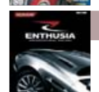
COLIN MCRAE RALLY 2005 — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Exquisito control, coches reales y buenos gráficos para un realista simular de rally. Transmite excelentes sensaciones. NOTA **89**



CRASH TAG TEAM RACING
» VIVENDI » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Diversión sencilla y humor para una curiosa mezcla de plataformas y desenfrenadas y alocadas carreras. NOTA **77**



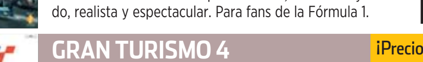
ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING
» KONAMI » 62,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Ofrece un gran realismo a la hora de conducir, lo que es a la vez su gran virtud y su defecto, ya que es muy exigente. NOTA **80**



FORMULA ONE 05 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Tiene la licencia de la temporada 2005, resulta muy divertido, realista y espectacular. Para fans de la Fórmula 1. NOTA **89**




GRAN TURISMO 4 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Más de 700 coches reales de todos los tipos para que puedas competir durante meses en espectaculares carreras. NOTA **94**



JAK X
» SONY » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un arcade de carreras con mucho humor en el que debemos acabar con los rivales. Divertido jugando con amigos. NOTA **75**



JUICED — ¡Precio especial!
» THQ » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tunea más de 50 coches reales con un sinfín de piezas y gánate el respeto de tus rivales en todo tipo de carreras. NOTA **82**



L.A. RUSH
» MIDWAY » 46,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Vibrantes carreras en Los Ángeles en las que hay que ganar a toda costa. Es espectacular, pero le faltan opciones. NOTA **79**



MASHED XXL — ¡Precio especial!
» EMPIRE » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un trepidante arcade de carreras que divierte a lo grande jugando 4 a la vez. Ideal si te gusta competir con amigos. NOTA **82**



MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Carreras nocturnas por cuatro ciudades, con libertad de movimientos, coches reales, motos y opciones de tuning. NOTA **90**



MOTO GP 4 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pilotos, escuderías y circuitos reales de las tres cilindradas del mundial de motociclismo. El mejor juego de motos. NOTA **88**





NFS: MOST WANTED
» EA GAMES » 63,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Carreras por la ciudad en las que el tuning y las persecuciones de la poli son protagonistas. A veces se ralentiza. NOTA **90**



NFS: UNDERGROUND 2 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Carreras de coches reales por la ciudad, con mucha libertad de acción y opciones de tuning. Espectacular y divertido. NOTA **91**

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST
» SEGA » 49,95 € » 1-6 JUGADORES ONL. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de carreras basado en un clásico y con la misma filosofía: divertir sin complicaciones. Entretenido. NOTA **82**

S.C.A.R. (SQUADRA CORSE ALFA ROMEO)
» PLANETA » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Simulador con interesantes ideas y todo el encanto de Alfa Romeo. Ofrece conducción exigente y un buen precio. NOTA **75**

THE SIMPSONS: HIT AND RUN — ¡Precio especial!
» VIVENDI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una especie de *GTA* a lo Simpson, donde hay que ir cumpliendo misiones a pie o en coche. Muy divertido. NOTA **83**

TOCA RACE DRIVER 3
» CODEMASTERS » 59,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un simulador de velocidad completísimo (deportivos, rally, camiones, monoplazas...) intenso y muy recomendable. NOTA **94**

WRC EVOLVED
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del mundial de rallys tiene un control poco realista, pero resulta divertido y es muy completo. NOTA **87**

SIMULACIÓN



LOS SIMS 2
» EA GAMES » 63,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor simulador social vuelve a sus orígenes. Crea tu propio Sim y vive con él una vida virtual. Absorbente. NOTA **80**

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Convierte a tu Sim en el personaje más famosos de la ciudad, vistiendo a la última, trabajando, cumpliendo objetivos... NOTA **83**



MANAGER DE LIGA 2006
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Conviértete en el manager de tu club preferido: ficha jugadores, crea estrategias... No tiene la licencia de los clubes. NOTA **74**



PLAYBOY THE MANSION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Conviértete en el creador del imperio Playboy: edita la revista, organiza fiestas, fotografía a las chicas... Picante, aunque simple. NOTA **68**



PES MANAGEMENT — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de *PES* se lo pasarán en grande convertidos en el entrenador de su club favorito. Es menos gestor que *MDL*. NOTA **81**



¡jugar online!



RE Outbreak File 2. La única aventura para jugar online en PS2 y con el aliciente de hacer imprescindible la cooperación para sobrevivir.

Pro Evolution Soccer 5. Uno de los muchos deportivos con opción online, con la ventaja de permitir partidos para cuatro jugadores (2 por consola).

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS TUS FAVORITOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

VUESTROS FAVORITOS



Metal Gear Solid 3 vuelve a lo más alto de la lista. Lo habéis redescubierto con su paso a Platinum.

1. Metal Gear Solid 3 (sube)
2. GTA San Andreas (baja)
3. Resident Evil 4 (se mantiene)
4. Pro Evolution Soccer 5 (sube)
5. Gran Turismo 4 (sube)
6. True Crime: NY City (se mantiene)
7. Prince of Persia Las Dos Coronas (sube)
8. God of War (baja)
9. FIFA 2006 (sube)
10. Tekken 5 (sube)



Resident Evil 4 se mantiene en los puestos de cabeza. Seguro que al bajar de precio gana aún más votos...

SHOOT'EM UP



ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un simulador de vuelo espectacular, con aviones reales enfrentados en trepidantes combates y variadas misiones.
NOTA 82



BATTLEFIELD 2: MODERN COMB — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lucha en una guerra ficticia de hasta 24 jugadores Online. Hay varios tipos de soldados, vehículos, armas reales...



NOTA 84



BLACK
» EA GAMES » 63,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter técnicamente alucinante en el que prima la acción más trepidante. ¿Lo malo? Que no sea más largo.



NOTA 92



CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una genial recreación de la II Guerra Mundial que te hará vibrar en sus emocionantes combates. De lo mejor de PS2.
NOTA 94



CALL OF DUTY: FINEST HOUR — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Shooter que te traslada a las mejores batallas de la II Guerra Mundial. Está superado por su secuela.



NOTA 87



COMMANDOS STRIKE FORCE
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter bélico que nos invita a combinar las habilidades de tres soldados. Una gran idea, pero pobre técnicamente.
NOTA 86



DARKWATCH
» UBI SOFT » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción en un salvaje Oeste invadido por monstruos. Es algo monótono, pero no cansa gracias a sus vibrantes tiroteos.
NOTA 84



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
» NOVALOGIC » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Inspirado en la peli, recrea la intervención del ejército norteamericano en Somalia. Gran ambientación y muy jugable.
NOTA 82



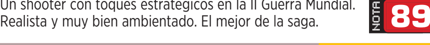
HEROES OF THE PACIFIC
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Batallas aéreas de la II Guerra Mundial. Gran cantidad de aviones reales, un buen control y modo Online.
NOTA 82



KILLZONE — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Emocionante shooter que se puede disfrutar solo u Online y que resulta muy divertido y espectacular.
NOTA 88



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN A — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter con toques estratégicos en la II Guerra Mundial. Realista y muy bien ambientado. El mejor de la saga.
NOTA 89





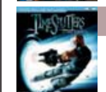
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
También ambientado en II Guerra Mundial, este shooter es trepidante, pero ha sido superado por *European Assault*...
NOTA 86



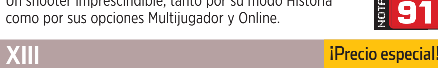
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Ambientación en la II Guerra Mundial, pero con toques fantásticos y un desarrollo trepidante, pero sin multijugador.



NOTA 82



TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter imprescindible, tanto por su modo Historia como por sus opciones Multijugador y Online.
NOTA 91





XIII — ¡Precio especial!
» UBI SOFT » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un shooter con aire de cómic que sorprenden por su estética y por su variado y divertido desarrollo. Muy original.
NOTA 82

LUCHA



DEF JAM: FIGHT FOR NY
» EA GAMES » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Famosos raperos americanos se enfrentan en combates callejeros usando desde artes marciales a boxeo. Espectacular.
NOTA 79



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI
» BANDAI » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Más de 60 personajes del universo Bola de Dragón en un juego de lucha espectacular y clavadito a la serie.
NOTA 89



DRAGON BALL Z: BUDOKAI III — ¡Precio especial!
» BANDAI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una fiel recreación de la serie televisiva. Sólo *Tenkaichi* le supera, aunque es el doble de caro.
NOTA 86



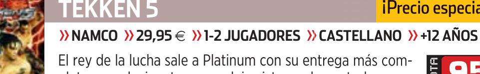
KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT
» IGNITION » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Adaptación a las 3D de este clásico de la lucha de SNK. Presenta un buen número de luchadores, nuevos y viejos.
NOTA 80



LOS CABALLEROS DE ZODIACO
» BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Retrata con acierto la inolvidable serie de televisión, aunque se hacer corto a pesar de tener 24 luchadores.
NOTA 79



SOUL CALIBUR III
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Largo, divertido, asequible y, sobre todo, muy, muy espectacular. Es de lo mejor del género en todos los aspectos.
NOTA 95



TEKKEN 5 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El rey de la lucha sale a Platinum con su entrega más completa y su alucinante y complejo sistema de control.
NOTA 95



VIRTUA FIGHTER 4 + CONTROLLER — ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un clásico de la lucha y un gran rival de *Tekken*. Ofrece un estilo de lucha realista, muchos personajes y modos de juego.
NOTA 90



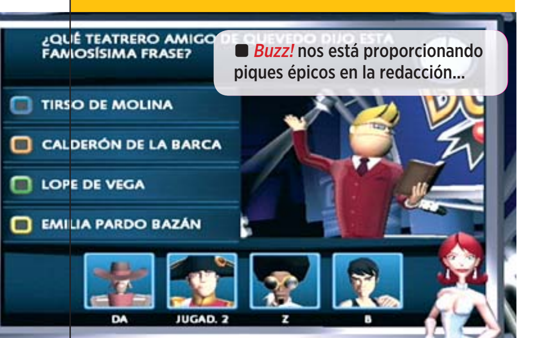
WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006
» THQ » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
El mejor arcade de lucha libre que puedes encontrar en PS2. Es divertido, jugable y muy espectacular.
NOTA 87



ESTAMOS JUGANDO A...


Lara ha vuelto con una aventura que nos tiene enamorados.

1. Tomb Raider Legend (N)
2. El Padrino (↓)
3. Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito (↑)
4. SOCOM III (N)
5. Commandos Strike Force (↓)
6. Buzz!: El GRAN Reto (N)
7. BLACK (↓)
8. 24: The Game (↓)
9. FIFA Street 2 (↓)
10. Driver Parallel Lines (=)



Buzz! nos está proporcionando piques épicos en la redacción...

ACCIÓN

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS
» UBISOFT » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un universo de fantasía para recorrer solos o con tres amigos más y combatiendo contra todo tipo de criaturas.
NOTA 82

CONFLICT: GLOBAL STORM — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción táctica al mando de cuatro soldados enfrentados a misiones antiterroristas. Divertido y con buen control.
NOTA 85

DESTROY ALL HUMANS!
» THQ » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Eres un alien que debe conquistar la Tierra usando todo tipo de artilugios, ovni incluido. Humor negro y diversión.
NOTA 84

DEVIL MAY CRY 3 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 22,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un derroche de acción y espectacularidad manejando a un cazademonios con mucho carisma. De lo mejor de PS2.
NOTA 93

DRAKENGARD 2
» UBISOFT » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un variado beat'em up que divierte por su mezcla de rol, combates y originales batallas aéreas. La cámara falla...
NOTA 80

DYNASTY WARRIORS 5
» KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Combates multitudinarios en la China feudal. Acción desbordante, algo de estrategia y buena ambientación.
NOTA 80

ESDLA: EL RETORNO DEL REY — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Todo el encanto de "El Señor de los Anillos" en un juego en el que debemos deshacernos de miles de enemigos.
NOTA 85

FINAL FIGHT: STREEWISE
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido beat'em up callejero que resulta bastante variado y que divierte el doble jugando con un amigo.
NOTA 81

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción y aventura manejando a dos héroes en el Japón medieval. Técnicamente genial, aunque corto.
NOTA 85

KING KONG
» UBI SOFT » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción de la buena en primera y tercera persona. Poco variado y algo corto, pero con el encanto de King Kong.
NOTA 80

LEGO STAR WARS — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Acción y aventura basada en los mejores momentos de Star Wars y construida con piezas de Lego. Muy divertido.
NOTA 83

MARC ECKO'S GETTING UP
» ATARI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción, plataformas y graffitis, en una aventura original que encantará a los amantes de la cultura hip hop.
NOTA 86

MATRIX: PATH OF NEO — ¡Precio especial!
» ATARI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción a lo "Matrix" en un juego en el que controlamos a Neo. Fiel a las pelis y espectacular, aunque con fallitos.
NOTA 82

MERCENARIOS: EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN — ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Elige entre tres mercenarios y cumple misiones con libertad para los distintos bandos de una guerra. Divertido y variado.
NOTA 85

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
» MIDWAY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción, aventura y mucho gore. Pese a sus fallos técnicos es muy divertido, especialmente repartiendo leña a dobles.
NOTA 80

SNIPER ELITE
» MICROIDS » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción bélica en la II Guerra Mundial, pero en este caso eres un francotirador y el sigilo y la puntería son la clave.
NOTA 81

SOCOM II U.S. NAVY SEALS — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lleva a tu comando a la victoria en el mejor juego de acción táctica de PS2, con un modo Online genial.
NOTA 93

SOCOM III U.S. NAVY SEALS — ¡Nuevo!
» SONY » 59,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es la mejor secuela posible para una saga de juegos de acción que sustenta su éxito en un modo online insuperable.
NOTA 93

SPIDER-MAN 2 — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Fiel recreación de la peli que nos permite recorrer libremente la ciudad disfrutando de los poderes de Spider-Man.
NOTA 86

STAR WARS: BATTLEFRONT II
» LUCASARTS » 59,95 € » 1-24 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Como la primera parte, pero con más unidades, naves, combates espaciales, jedis y un modo individual mucho mejor.
NOTA 90

STATE OF EMERGENCY 2 — ¡Nuevo!

» SOTHPEAK » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran variedad de situaciones para un arcade destinado a los amantes de la acción más salvaje y directa.
NOTA 80

THE WARRIORS
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Peleas multitudinarias, sigilo, vibrantes persecuciones en un beat'em up muy bien ambientado, duradero y variado.
NOTA 90

TOTAL OVERDOSE — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Intensos tiroteos con una buena ambientación a lo "Méjico lindo", mucho humor y mucha personalidad. Divertido.
NOTA 83

URBAN REIGN
» NAMCO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un beat'em up de los de antes: machaca con tus puños a todo el que se te ponga por delante. Espectacular.
NOTA 80

X-MEN: LEGENDS 2

» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Rol de acción en el que manejamos a una gran variedad de mutantes en combates multitudinarios hasta para 4 héroes.
NOTA 83

¿Y tú cómo puntuarías a...

...Eye Toy Play 3
@ Daniel Alonso García

Aburre enseguida
No sé cómo en una consola tan buena como PS2 puede haber juegos tan malos. Te puede atraer el tema de la cámara y jugar con tu cuerpo y eso, pero no se lo recomiendo a nadie, porque en un par de horas ya aburre a saco.

Nota de PlayManía: ¿Has probado a jugar con amigos?

NOTA 44 — Un juego de esos que no merece la pena ni ver. A lo mejor le gusta a los niños.

...MGS3: Snake Eater
@ Guillermo de la Casa Carrascosa

Es único y genial.
Es el mejor juego que se ha puesto a la venta para cualquier consola de la historia. Enamora por el contenido, por sus gráficos por su desarrollo, por todo. Eres capaz de tirarte jugando las horas que hagan falta para descubrir el estupendo final. SUBLIME.


NOTA 100 — Es un juego que tienes que tener por todo: historia, gráficos, acción...

...Tekken 5
@ Tomás Lozano

Lo mejor en la lucha
Es el rey de los juegos de lucha, por sus más de 30 personajes, sus modos y extras, gráficos... Aunque sólo le supera *Soul Calibur 3*, sigue siendo el rey. ¡Y va a salir también en PSP! Va a ser el rey de las portátiles.

NOTA 100 — Si os gustan los juegos de lucha y queréis el mejor y el más barato, éste es el elegido.

PLATAFORMAS



APE ESCAPE 3 ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Su originalidad, humor y mezcla de géneros hacen de este título una gran opción si buscas algo distinto. NOTA 85

ASTERIX Y OBELIX XXL 2
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas variado, divertido y con gran sentido del humor, aunque se queda bastante corto. NOTA 75

JAK 3 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una genial mezcla de saltos, disparos y trepidantes fases de conducción con total libertad de movimiento. NOTA 91



LOS INCREÍBLES: LA AMENAZA DEL SOCAVADOR
» THQ » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Sencillo juego de acción que recrea muy bien los poderes de Frozono y Mr. Increíble, pero que dura un suspiro. NOTA 68



PSYCHONAUTS
» MAJESCO » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un plataformas fresco que sabe divertir gracias a su original planteamiento. Ideal si estás cansado de secuelas. NOTA 82



RATCHET & CLANK 3 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una espectacular mezcla de acción y saltos que atrapará a jugadores de todas las edades y que resulta muy divertido. NOTA 91

RATCHET: GLADIATOR
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta secuela ofrece intensísimos tiroteos, aunque es menos variado que los anteriores. Ideal para jugar con amigos. NOTA 85

RAYMAN 3 ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego con mucho humor y magia que gracias a su gran control y variado desarrollo atrapará a toda la familia. NOTA 82

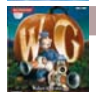


SHADOW THE HEDGEHOG ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una frenética mezcla de saltos y velocidad que resulta entretenida, aunque su impreciso control desespera. NOTA 70



SLY 3 ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertida mezcla de sigilo, plataformas y acción con un espectacular look de dibujos animados y mucha variedad. NOTA 88

SONIC HEROES ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Podemos controlar a tres personajes y combinar sus habilidades en un desarrollo frenético, con un control algo duro. NOTA 76



WALLACE & GROMIT: LA MALDICIÓN DE LAS VERDURAS
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Plataformas, acción y sencillos puzzles en una adaptación de la película que encantará a los más pequeños. NOTA 70

VARIOS



BUZZ!
» SONY » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un concurso en el que hasta 4 jugadores podrán demostrar su cultura musical usando los pulsadores incluidos. NOTA 80



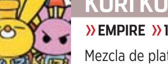
BUZZ!: EL GRAN RETO ¡Nuevo!
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un concurso televisivo de cultura general, ideal para amenizar cualquier tarde con los amigos. Incluye pulsadores. NOTA 85

DJ: DECKS & FX ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Completa mesa de mezclas virtual que permite mezclar más de 50 temas. Para los que quieran hacer pinitos como DJ. NOTA 76

EYETOY: KINETIC + LENTE ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Móntate un gimnasio en casa con EyeToy. Incluye distintos tipos de ejercicios e intensidades. Para hacer deporte. NOTA 89



EYETOY: PLAY 3 ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
50 minijuegos capaces de animar la fiesta más aburrida. Mírate en la tele y usa tu cuerpo como si fuera el pad. NOTA 88



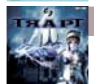
KURI KURI MIX ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Mezcla de plataformas y puzzles donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos. Muy divertido. NOTA 78



SINGSTAR POP + 2 MICRÓFONOS
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +8 AÑOS
30 canciones españolas para el "karaoke" de PS2. Muy divertido y con canciones y vídeos originales. NOTA 88



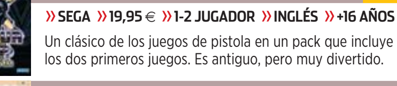
SINGSTAR PARTY ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
30 canciones más para este divertido karaoke. Esta edición del juego incluye más modos multijugador. NOTA 87



TRAPT ¡Precio especial!
» TAKE 2 » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una curiosa mezcla de estrategia y acción que consiste en poner trampas para atrapar a los enemigos. NOTA 70



VIRTUA COP: RE-BIRTH ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-2 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un clásico de los juegos de pistola en un pack que incluye los dos primeros juegos. Es antiguo, pero muy divertido. NOTA 80



WE ♥ KATAMARI
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original reto a la habilidad y la astucia, que consiste en crear gigantescas bolas atrapando objetos del escenario. NOTA 87



WORMS 4: MAYHEM
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de estrategia por turnos en el que manejamos un ejército de hilarantes lombrices. Muy divertido en compañía. NOTA 80



...God of War

@ Borja Carrera

Extraordinario

Uno de los mejores juegos que he visto, Es muy divertido, buenos gráficos, uno de los mejores doblajes... lo tiene todo. Además, tiene unos extras que deberían tener todos.

NOTA 98 Hasta que no salga el segundo no habrá ningún juego de acción-aventura que le supere... ¡Tiene hasta buenos extras!

...El Señor de los Anillos Tácticas

@ Manuel Mora Cuesta.

Un juego de rol diferente

Tácticas es un RPG por turnos diferente, al dividirse en ataque y movimiento. Es divertido y la ambientación es sublime con la música y vídeos de la película.

NOTA 85 No tiene precio poder jugar con Gandalf o Sauron en cualquier parte o poder luchar en cualquier lugar de la Tierra Media.



PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN MANDA TUS COMENTARIOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Final Fantasy XII** (N) — SQUARE ENIX | ROL
Ha barrido en Japón nada más ponerse a la venta. Y no nos extraña. Es un juego de rol realmente alucinante. El *Final Fantasy* más impresionante.



2. **Sengoku Musou** (N) — KOEI | ACCIÓN



3. **Guitar Freaks V & Drumania V** (N) — KONAMI | MUSICAL
4. **Mobile Suit Gundam** (N) — CAPCOM | AVENTURA
5. **Monster Hunter 2** (↓) — CAPCOM | ACCIÓN

EEUU

1. **Kingdom Hearts II** (N) — SONY | AVENTURA
Este mes la cosa va de rol. Si en Japón manda *Final Fantasy*, en USA lo hace *KH II*: ¿No tenéis ganas de echarle el guante a los dos?



2. **MGS3: Subsistence** (N) — KONAMI | ACCIÓN
3. **Suikoden V** (N) — KONAMI | ROL
4. **The Godfather** (N) — EA | AVENTURA
5. **Devil May Cry Ed. Especial** (N) — CAPCOM | ACCIÓN

EUROPA

1. **El Padrino** (N) — EA | AVENTURA
El gran juego de EA es el más vendido en nuestro continente. Será porque aquí no sabemos rechazar las buenas ofertas...



2. **Buzz!: El GRAN Reto** (N) — SONY | PARTY GAME
3. **FIFA Street 2** (N) — EA GAMES | DEPORTIVO
4. **Final Night Round 3** (N) — EA GAMES | DEPORTIVO
5. **Driver Parallel Lines** (N) — ATARI | AVENTURA

PSP



BURNOUT LEGENDS
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y salvaje arcade de carreras en el que además de ganar debemos hacer chocar a los rivales. Divertidísimo. NOTA 92



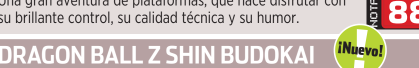
COLIN MCRAE RALLY 2005
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran simulador de rally con un excepcional control y buena calidad gráfica. Ideal para amantes de este deporte. NOTA 85



DAXTER ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una gran aventura de plataformas, que hace disfrutar con su brillante control, su calidad técnica y su humor. NOTA 88



DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI ¡Nuevo!
» BANDAI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Lucha divertida, sencilla y espectacular, que además refleja a la perfección el universo de la serie. NOTA 83



EVERYBODY'S GOLF
» SONY » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Divertido y alocado juego de golf que pese a su simpático aspecto ofrece muchas opciones. Divierte y engancha. NOTA 82



F1 GRAND PRIX
» SONY » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una recreación de la F-1 con conducción asequible y todos los pilotos, equipos y circuitos de la pasada temporada. NOTA 81



FIFA STREET 2
» EA BIG » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego perfecto para todos los que quieran disfrutar de fútbol espectacular, directo y sin complicaciones. NOTA 84



GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
» ROCKSTAR » 54,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un *GTA* en toda regla: acción, conducción y libertad para moverte por donde quieras. Y con modos multijugador. NOTA 94



HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO
» EA GAMES » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Potter y sus amigos se enfrentan a una aventura cargada de acción y magia y con divertidos minijuegos. NOTA 81



KEY OF HEAVEN
» SONY » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un precioso juego de rol de acción que engancha por su estética oriental y sistema de combate. Si fuera más largo... NOTA 82



LOS SIMS 2
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Toda la esencia de un simulador social, pero con un toque aventurero que nos invita a cumplir variados retos. NOTA 85



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran arcade de velocidad en el que cada carrera es emoción pura. Y además tiene opciones de tuning. NOTA 90



MONSTER HUNTER FREEDOM ¡Nuevo!
» CAPCOM » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de acción con toques de rol en el que hay que cazar enormes monstruos. Ideal para jugar en compañía. NOTA 87

NBA LIVE 06
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Ningún amante del basket se lo debería perder: tiene una jugabilidad total, gran calidad de imágenes y licencia NBA. NOTA 90

NEED FOR SPEED: MOST WANTED
» EA GAMES » 54,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Carreras ilegales y tuning en un divertido arcade que además nos propone trepidantes persecuciones policiales. NOTA 82

PRINCE OF PERSIA REVELATIONS
» UBI SOFT » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura de acción para PSP en estos momentos, fiel al *POP2* de PS2, aunque con grandes fallos técnicos. NOTA 82

PRO EVOLUTION SOCCER 5
» KONAMI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol genial, con un estupendo control y muy bueno gráficos. Como en PS2, pero sin Liga Master. NOTA 91



RIDGE RACER
» NAMCO » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un genial arcade de velocidad con emocionantes carreras, muchas competiciones y unos gráficos de infarto. NOTA 92

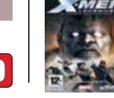
SOCOM FIRETEAM BRAVO ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción táctica con una lograda ambientación y variados modos de juego. Ideal para jugar con amigos. NOTA 84



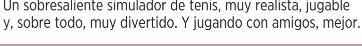
STAR WARS: BATTLEFRONT II
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Espectaculares batallas galácticas en las que podemos pilotar naves y manejar a cualquier unidad de las películas. NOTA 85



STREET FIGHTER ALPHA 3
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor juego de lucha 2D de la historia conserva en PSP sus virtudes: jugabilidad, muchos luchadores, duración... NOTA 91



TOCA RACE DRIVER 2
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Simulador de velocidad variado, largo y espectacular, con coches reales y competiciones de todo tipo. NOTA 90



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un genial juego de skate que nos permite recorrer libremente la ciudad haciendo acrobacias y cumpliendo retos. NOTA 90

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sobresaliente simulador de tenis, muy realista, jugable y, sobre todo, muy divertido. Y jugando con amigos, mejor. NOTA 93

X-MEN: LEGENDS 2
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Rol de acción protagonizado por los X-Men. Peleas multitudinarias y mucha acción. Genial con amigos. NOTA 84

3 razones para tener ...
Daxter

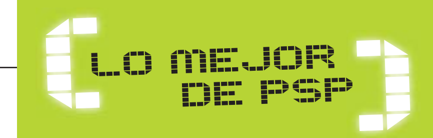
Play ¡EL JUEGO DEL MES!



CÓMO MOLA SALTAR. Gracias a un control genial, los saltos y la exploración resultan verdaderamente divertidos.

LOS MUNDOS MÁS BONITOS. Bosques, ciudades, montañas... los escenarios más bonitos, grandes y coloristas de PSP los verás en este juego.

BUEN HUMOR GARANTIZADO. Las animaciones de Daxter y sus expresiones rebosan simpatía y redondean un apartado técnico increíble.



LO MEJOR DE PSP

LOS MÁS VENDIDOS

1. **GTA Liberty City Stories** — TAKEZ | AVENTURA
   Sigue siendo el juego más vendido de PSP con diferencia. Y es que poder jugar un *GTA* en cualquier parte es una experiencia que no tiene precio...



2. **FIFA Street 2** — EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Pro Evolution Soccer 5** — KONAMI | DEPORTIVO
4. **Tales of Eternia** — SONY | JUEGO DE ROL
5. **S. Fighter Alpha 3** — CAPCOM | LUCHA

VUESTROS FAVORITOS

1. **GTA Liberty City Stories** — ROCKSTAR | AVENTURA
   ¿Habrá algún juego capaz de arrebatar a *Liberty City* su corona? Vuestros votos, mes a mes, aumentan las distancia con sus perseguidores...



2. **FIFA Street 2** — EA GAMES | DEPORTIVO
3. **Virtua Tennis** — ATARI | DEPORTIVO
4. **NFS Most Wanted** — EA GAMES | VELOCIDAD
5. **NBA Live 2006** — EA SPORTS | DEPORTIVO

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Daxter** — SONY | PLATAFORMAS
   Una aventura de plataformas que no desmerece a los juegos de Jak. El pequeño Daxter ha demostrado haber aprendido bien de su maestro.



2. **Worms Open Warfare** — THQ | ESTRATEGIA
3. **Monster Hunter** — CAPCOM | ACCIÓN
4. **SOCOM Team Bravo** — SONY | ACCIÓN
5. **Dragon Ball Shin Budokai** — ATARI | LUCHA



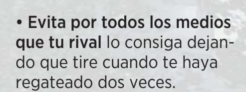
Género
DEPORTIVO
Desarrollador
ELECTRONIC ARTS
Editor
EA BIG
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
59,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
DE 1 A 4
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
FIN DE PARTIDO
PÁGINA WEB
WWW.FIFASTREET2.COM

DESCUBRE LOS **SECRETOS** DEL FÚTBOL CALLEJERO

FIFA Street 2

Como sabemos de sobra que eres un astro del balón, no vamos a soltarte un rollo futbolero, sólo queremos explicarte las claves para ganar cada competición y cómo desbloquear los extras. Útil, ¿verdad?

LOS **PARTIDOS STREET** Y SUS **TRUCOS**



1. Marca un número de goles o juega un partido con cronómetro

• La forma más eficaz de hacer goles es **rematar directamente al recibir una asistencia** ①.
• Intenta disparar con el jugador que **mejor chut tenga** de tu equipo ②.
• **Regatea para llenar la barra gamebreaker**. Los goles en el tiempo gamebreaker están casi asegurados y pueden multiplicarse si regateas a tus rivales antes de disparar.
• **Intenta robar el balón** en cuanto un jugador reciba la asistencia de su guardameta para cogerlos al contraataque.
• **Si consigues hacer tres regates y marcar** en el tiempo gamebreaker ganarás el partido instantáneamente.
• **Evita por todos los medios que tu rival** lo consiga dejando que tire cuando te haya regateado dos veces.

2. Consigue los puntos requeridos

• **Olvídate de meter goles** y ponte a regatear.
• **Evita hacer varios regates con el mismo jugador,** ya que es muy posible que te roben el balón. Tras deshacerte de un rival, asiste a un compañero para que haga lo mismo.
• **Si consigues regatear a varios rivales** en una misma jugada ③, tira a puerta para conseguir que los puntos se multipliquen.
• Recuerda que **un gol de gamebreaker son 1.000 puntos**. No los desperdicies ④.
• **Realiza los dribling más elaborados** para obtener más recompensa. Revisa la lista de trucos para conocer su ejecución y puntuación.
• **Recuerda: con tres regates y gol** en el tiempo gamebreaker ganarás el partido instantáneamente ⑤.

3. Caños o goles

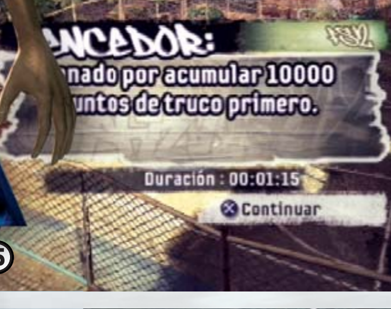
• **Céntrate en hacer caños,** ya que es más fácil que meter goles ⑥.
• **Para conseguir un caño fácil,** pulsa el stick derecho hacia abajo ⑦.
• **No intentes hacer dos caños seguidos** con el mismo jugador, ya que es muy complicado y casi siempre te lo cortarán. Tras hacer uno, pasa a otro jugador para que lo intente.
• **En esta modalidad también entra en juego** el modo gamebreaker, así que intenta hacer tres regates y gol para ganar el partido.

4. Goles Gamebreaker

• **Recuerda que la forma más rápida de llenar la barra** de gamebreaker es regatear y pasar a un compañero para que regatee a otro rival. De esta forma conseguirás multiplicar los puntos si consigues tirar a puerta ⑧.
• **Una vez entres en el tiempo especial,** asegúrate de que a la hora de tirar no haya ningún rival cerca que te obstruya en el momento de tirar o que se interponga en la trayectoria del balón ⑨.
• **Mientras estás en el tiempo especial,** prueba a regatear para hacer que el gol valga más y reste a tu contrario.
• **Si tu rival completa la barra gamebreaker** pero no ha pisado la estrella del centro del campo, haz un gol para vaciarla.
• **Si el otro equipo está en el periodo especial,** intenta quitarle el balón en el instante en que chute.
• **Si recuperas el balón, asiste a tu portero** o corre por la cancha hasta que finalice el tiempo.

5. Goles sin reglas Street

• **Olvídate de las filigranas** y juega para hacer goles.
• **Regatea para deshacerte de tus rivales** y pasa a tus compañeros para llegar hasta la portería rival ⑩.
• **Recuerda que la mejor forma de hacer gol** es tirar a puerta directamente tras una asistencia. No te entretengas: no merece la pena.
• **Trata de robar el balón en cuanto un jugador rival** reciba la asistencia de su portero para pillarlos a la contra. Y aguanta si vas ganando.



⑤


⑥



⑦


⑧


⑨



⑩

Ronaldinho es uno de los muchos astros que podrás controlar en este apasionante arcade.

CONSEJOS EN EL MODO "DOMINA LA CALLE"









• **Busca mejorar el nivel de tu equipo con nuevas incorporaciones.** Pero, eso sí, rechaza a todos aquellos jugadores que se quieran incorporar a tu plantilla y bajen la media de tu equipo (1).
Cuando tu plantilla esté al completo, **sustituye a los jugadores de nivel más bajo**, por las nueva incorporaciones que merezcan la pena. Pero sólo si merecen la pena...

• **Utiliza todos los RH obtenidos para mejorar** exclusivamente las cualidades de tu personaje creado hasta que llegue al **nivel 100** (2). Cuando lo consigas, invierte los puntos en los demás miembros de tu equipo. Los jugadores saldrán de tu equipo cuando tengas la opción de incorporar un jugador de mejor nivel, por lo que no te interesa invertir los RH en ellos (3).

• **Cuando tengas que decidir qué jugador** se tiene que ir cuando haya una pelea en tu equipo, echa siempre al de nivel más bajo.

• De vez en cuando, **jugadores de tu plantilla te pedirán RH** a cambio de no abandonar tu equipo. Sólo debes darle lo que te pidan a aquellos jugadores que sean titulares. No malgastes puntos...

• **Mantén siempre en tu cuenta unos 5.000 RH** para poder participar en todos los partidos, ya que para poder participar en algunos torneos deberás invertir parte de tus créditos (4).

• Acepta los retos esporádicos que te puedan ofrecer, ya que si consigues ganar obtendrás muchos créditos extra (5).

• **¿Te cuesta mucho ganar los torneos?** Aquí tienes un truquillo para que sea más fácil:
Empieza el modo "domina la calle" con un personaje creado. Cuando hayas ganado varios partidos y hayas mejorado sus características (6) empieza otro partida nueva del mismo modo con el mismo personaje. Empezarás con la experiencia adquirida en la otra partida (7).







RECOMPENSAS Y JUGADORES STREET (I)

PARTIDILLOS

COGE EL BALÓN Y CORRE
Londres: --
Ámsterdam: --
Nueva York: obtendrás como premio una nueva camiseta.

DUELO DE REGATES
Berlin: --
Yaoundé: --
Ciudad de México: obtendrás como premio una nueva camiseta.

DOS ARRIBA
Ronda 1: --
Ronda 2: --
Ronda 3: obtendrás como premio una nueva camiseta (1).

CAÑO MAGIC
Roma: --
Praia de Barra: --
Yaoundé: obtendrás como premio una nueva camiseta y conjunto de trucos 12 (**L2 +** ↘).

QUE NO DECAIGA
Nueva york: --
Londres:
conjunto de trucos 13 (**L2 +** ↓).
Ámsterdam: obtendrás como premio una nueva camiseta.

MAESTRO, MAESTRO
Paria de Barra: --
Ciudad de México: --
Roma: camiseta y conjunto de trucos 14 (**L2 +** ↙).

EA CLÁSICO
Ronda 1: --
Ronda 2: --
Ronda 3: camiseta y conjunto de trucos 15 (**L2 +** ←).

EL PORTERO MANDA
Roma: --
Berlín: conjunto de trucos 16 (**L2 +** ↖).
Londres: obtendrás como premio una nueva camiseta (2).

ELITE CALLEJERA
Marsella: --
Praia de Barra: conjunto de trucos 17 (**L2 + R2 +** ↑).
Ciudad de México: obtendrás como premio una nueva camiseta.

LOS REYES DE LA CALLE
Ronda 1: --
Ronda 2: --
Ronda 3: --
Ronda 4: camiseta y conjunto de trucos 18 (**L2 + R2 +** ↗).

Si superas los dos partidos de cada una de las competiciones obtendrás 50.000 RH.

Si ganas todos los encuentros, la recompensa será mayor: 75.000 RH.





RECOMPENSAS Y JUGADORES STREET (II)



①



②



③

CAPITÁN DEL EQUIPO (NIVEL 40 DE JUGADOR)

MOVIMIENTOS BÁSICOS
Casa: --
Yaoundé: --
Ámsterdam: conjunto de trucos 19 (L2 + R2 + ↗)
Ámsterdam: obtendrás como premio una nueva camiseta e Iman.

CAÑO POWER
Casa: --
Cuidad de Mexico: conjunto de trucos 20 (L2 + R2 + ↘).
Ámsterdam: Capetta.
Favela: obtendrás como premio una nueva camiseta.

REY DEL AGUANTE
Ronda 1: --
Ronda 2: Eduardo.
Ronda 3: Conjunto de trucos 21 (L2 + R2 + ↓).
Ronda 4: obtendrás como premio una nueva camiseta y Edgard.

PATADONES
Nueva York: --
Casa: --
Cuidad de México: conjunto de trucos 22 (L2 + R2 + ↙).
Ámsterdam: Lenny.
Casa: obtendrás como premio una nueva camiseta.

NEW YORK CITY
Nueva York: --
Nueva York: Beasley.
Nueva York: --
Nueva York: conjunto de trucos 23 (L2 + R2 + ←).
Nueva York: obtendrás como premio una nueva camiseta y Adú.

EL ORGULLO DE CAMERÚN
Yaoundé: Yabuku.
Yaoundé: conjunto de trucos 24 (L2 + R2 + ↖).
Yaoundé: obtendrás como premio una nueva camiseta ④ y Song.

CON CINCO BASTA
Ronda 1: --
Ronda 2: --
Ronda 3: --
Ronda 4: conjunto de trucos 25 (L1 + L2 + ↑) y Rommedahl.
Ronda 5: obtendrás como premio una nueva camiseta y Crounch.

K.O. TÉCNICO
Londres: Robinson.
Favela: conjunto de trucos 26 (L1 + L2 + ↗) y Dida.
Nueva York: obtendrás como premio una nueva camiseta y Ravielly.

DUELO CALLEJERO
Marsella: --.
Casa: Poborsky.
Marsella: conjunto de trucos 27 (L1 + L2 + →) y Gyuli.
Berlín: obtendrás como premio una nueva camiseta y Schweinsteiger.

BATALLA EA BIG
Ronda 1: --
Ronda 2: --
Ronda 3: conjunto de trucos 28 (L1 + L2 + ↘).
Ronda 4 Cassano.
Ronda 5: camiseta, Abedi Pele.

LOS REYES DE LOS CAÑOS
Casa: --
Roma: conjunto de trucos 29 (L1 + L2 + ↓).
Casa: camiseta y Hinkel.

SAMBA CLASSIC
Favela: Cafu.
Favela: Robinho y conjunto de trucos 30 (L1 + L2 + ↙). ②
Favela: camiseta, Alberto Torres.

CINQO DE GOAL
Ciudad de México: Pardo.
Ciudad de México: Márquez.
Ciudad de México: Blanco y conjunto de trucos 31 (L1 + L2 + ←).

SÚPER-CLÁSICO
Ronda 1: krankl.
Ronda 2: Brehme y conjunto de trucos 32 (L1 + L2 + ↖).
Ronda 3: camiseta ⑤ y Baresi.

FORZA ROMA
Roma: Totti.
Roma: Boniek.
Roma: Bufón.

CLÁSICO HOLANDÉS
Ámsterdam: Deco.
Ámsterdam: Gravesen.
Ámsterdam: Ibrahimovic.
Ámsterdam: koeman.

PACHANGA CLÁSICA
Casa: Hagi.
Casa: Zico ③
Casa: Papin.

DUELO AL AMANECER
Londres: C. Ronaldo.
Londres: Beckham.
Londres: Gascoine.

BOMBA BERLINESA
Berlín: Ballack.
Berlín: Voller.
Berlín: Kahn.

CLÁSICO PLAYERO
Praia da barra: Kaka.
Praia da barra: Ronaldo.
Praia da barra: Roberto Carlos.
Praia da barra: Adriano.

MARSEILLES MAGIC
Marsella: Thuram.
Marsella: Zidane ⑥
Marsella: Cantona ①.

GIRA MUNDIAL
Ronda 1: Eto´o.
Ronda 2: Sanchez.
Ronda 3: Nedved.
Ronda 4: Beckenbauer.
Ronda 5: Rooney.
Ronda 6: Henry.
Ronda 7: Ronaldiho.

Si superas los dos partidos de cada competición obtendrás 100.000 RH. Si ganas todos, 150.000 RH.

UNDERGROUND

Para poder competir en este torneo tu equipo debe tener una media de al menos nivel 80. Si ganas los 8 partidos obtendrás como recompensa 150.000 RH y además desbloquearás todos los movimientos que figuran en el libro de trucos.

INTERNACIONAL

Para acceder a la competición internacional, tu jugador creado tiene que alcanzar el nivel 85. Si ganas a las 8 selecciones obtendrás 150.000 RH y desbloquearás todos los objetos del centro de premios.



④



⑤ ⑥

Género
VELOCIDAD
Desarrollador
CODEMASTERS
Editor
CODEMASTERS
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
59,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
DE 1 A 2
MODO ONLINE
HASTA 8 JUGADORES
GUARDAR PARTIDAS
AL FINALIZAR CARRERA
PÁGINA WEB
ES.CODEMASTERS.COM

SIENTE COMO NUNCA LA **PASIÓN** POR EL **MUNDO DEL MOTOR**

TOCA Race Driver 3

Si eres un fanático del motor vas a alucinar con esta entrega de la saga *Toca*: ambientación, circuitos, ajustes mecánicos... y esta guía, con la que serás el mejor piloto en cualquier competición.

» NOCIONES **BÁSICAS**









REBUFO

Cuando vayas en carrera persiguiendo a otro coche, **colócate detrás de él para aprovechar el rebufo** que genera su vehículo. Verás cómo tu coche corre más y podrás adelantarle sin dificultad en las rectas ①.

PARADA OBLIGATORIA

Presta mucha atención en algunas carreras que cuentan con circuitos ovales, ya que habrá paradas obligatorias en boxes. **Retrasa tu entrada por lo menos hasta la penúltima vuelta** para evitar circular con tráfico y que eso te retrase en tu búsqueda de la victoria ②.

DAÑOS EN EL MOTOR

Si te golpeas con los muros del exterior del circuito o con otros coches tu coche sufrirá daños. Puede que tu coche pierda velocidad punta, aceleración o maniobrabilidad si resulta afectado el motor, la caja de cambios o la suspensiones. **Extrema los cuidados cuando lleves coches poco resistentes** como los monoplazas, ya que un golpe puede suponer la retirada de la carrera por perdida de alguna de las ruedas o por daños severos.

SALIDA SIN DERRAPAR

Cuando comience la carreras desde la parrilla de salida, **ten en cuenta la potencia de tu coche y la tracción** para conseguir acelerar lo más rápido posible. Si la adherencia de tu coche es buena tan sólo tienes que apretar el acelerador a fondo, pero si el coche tiende a derrapar al acelerar no debes pulsar el stick derecho al máximo hasta que el semáforo no esté en verde.

LAS SALIDAS DE PISTAS

Cuando te salgas del trazado **ten mucho cuidado y no aceleres a fondo** al reincorporarte al circuito, ya que el coche tenderá a derrapar bastante y a trompear.
Además, aunque no intentes atajar, si te sales **serás advertido e incluso sancionado** si eres reincidente en una misma carrera. Si pisas el exterior del circuito en una vuelta de clasificación serás penalizado y no se cronometrará esa vuelta ③.

EL JUEGO SUCIO

¿Tienes un rival que te incordia y no te deja conducir con comodidad? **Golpéale en el lateral trasero con el morro de tu coche cuando tome una curva** para conseguir que pierda el control. Vigila tu espalda con mucho tráfico, ya que también puedes ser víctima del juego sucio.

ADELANTAMIENTOS

Procura adelantar en el momento oportuno: o bien aprovechando el rebufo y la velocidad punta en una recta o bien en una apurada de frenada intensa antes de trazar una curva cerrada por el interior. Ten paciencia y no lo intentes cuando haya muchos coches juntos o en zonas rápidas, ya que es probable que te salgas o te choques.

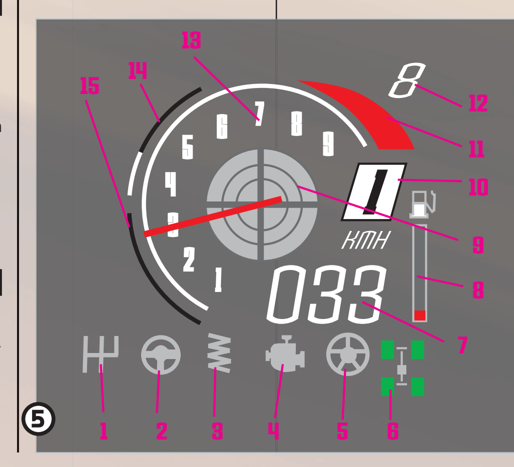
CUADRO DE MANDOS

Ver esquema ⑤

- Estado de la caja de cambios (1).
- Estado de la dirección (2).
- Estado de la suspensión (3).
- Estado del motor (4).
- Estado de las ruedas (5).
- Desgaste de los neumáticos (6).
- Velocidad (7).
- Combustible (8).
- Centro de gravedad (9).
- Marchas (10).
- Carga del turbo (11).
- Turbos disponibles (12).
- Cuenta revoluciones (13).
- Intensidad del acelerador (14).
- Intensidad de frenado (15).

AMONESTACIONES Y BANDERAS

- **Blanca y Negra:** Es una advertencia por salirte del trazado para ganar ventaja. Si eres reincidente, puedes sufrir una sanción de tiempo al final de la carrera.
- **Amarilla:** Ha habido un accidente en la carrera. Mantén tu posición y no adelantes.
- **Negra:** Has sido eliminado o sancionado por no cumplir las normas.
- **Negra** con punto naranja: debes entrar en boxes para solucionar tus problemas mecánicos.
- **Azul:** deja que te adelanten, estás siendo doblado.
- **Verde:** pista libre para acelerar a fondo sin problemas y adelantar tras una bandera amarilla.
- **Blanca:** Es tu última vuelta de la carrera ④.





■ Sigue estos consejos y no habrá rival que pueda contigo en la pista.

» TRAZADAS





TRAZADAS

• Curva de asfalto ①:
1. Sitúate en el margen de la carretera opuesto al giro de la curva y frena antes de tomarla.
2. Aproxímate poco a poco al interior de la curva regulando siempre la velocidad con el acelerador.
3. En su máximo ángulo debes pisar el piano interno y comenzar a acelerar.
4. Sal a toda velocidad de la curva pisando el acelerador y dejando que la inercia desplace el coche al exterior.

• Curva de arena ②:
1. Frena si vas mucho más rápido de la velocidad permitida y gira la dirección bruscamente en el mismo sentido de la curva antes de llegar.
2. Para intensificar el derrape, usa el freno de mano. Alarga el derrape jugando con la dirección y el acelerador e intenta no alejarte demasiado del interior de la curva.
3. Contravolantea para recuperar la tracción del coche y acelera a fondo a la salida.

• Sucesión de curvas-chicane ③:
1. Sitúate en el margen de la carretera opuesto al giro de la chicane y frena antes de trazarla para no salirte de la pista.
2. Pisa los pianos internos de las dos curvas que componen la chicane y regula la velocidad con el acelerador.
3. Sal de la segunda curva acelerando a tope.

» ¡¡APRENDE A **CONDUCIR,** NOVATO!! (1)






Antes de sentarte en un vehículo y participar en un campeonato, **debes aprender las nociones básicas de la conducción**. La dificultad principal radica en conocer las peculiaridades de la superficie sobre la que circulas, el tipo de carrera y el vehículo que manejas. El conocimiento y el buen uso de estos tres factores te asegurarán la victoria en cualquier campeonato así que, aprende:

SUPERFICIES

• Arena: Posiblemente sea **la superficie más difícil sobre la que conducirás**. La grava hará que tu vehículo tienda a derrapar y a que gire con menos inmediatez que sobre asfalto. **Provoca grandes derrapes antes de tomar las curvas y mantenlos hasta la salida** de éstas para que tu coche reduzca la velocidad necesaria mientras traza la curva. Si alargas demasiado los derrapes perderás segundos y te impedirán controlar el coche en sucesiones de curvas. Domina la técnica del contravolante (gira en volante en la dirección opuesta del derrape a la salida de las curvas para recuperar la verticalidad) para impedir los trompos ①.

• Asfalto
La adherencia de los neumáticos de tu coche a esta superficie facilitará una conducción más rápida y segura que sobre la arena. **Realiza una conducción clásica frenando si lo necesitas antes de tomar las curvas,** y comienza la trazada desde el exterior, toca el piano interno a mitad de la curva y finaliza en el exterior acelerando.
Cuando el asfalto se encuentre mojado por **lluvia reduce el ritmo de carrera** ya que la adherencia del coche será menor, pero no varíes tu forma de conducir.

• Mezcla arena-asfalto: Combina las dos técnicas de conducción según la zona por la que circules y extrema las precauciones en los cambios de superficie. Estas variantes suelen producirse en las curvas así que **debes controlar la derrapada de tu coche con el contravolante** para evitar el trompo o el deslizamiento excesivo si cambias de asfalto a arena, o que el coche se quede clavado si varia la superficie de grava a alquitrán ②.

TIPO DE CIRCUITOS

• Normal: En circuitos clásicos de asfalto tan sólo deberás **realizar una conducción normal** y prestar atención a las características de tu coche. Evita la salida a la grava del exterior para no perder mucho tiempo e intenta **apurar las curvas pisando los pianos**.

• Oval: Olvídate de las técnicas de conducción y **aprovecha el rebufo en las enormes rectas y haz uso del peralte de las curvas** para trazarlas a toda velocidad. Gracias a la inclinación de las curvas podrás tomarlas a tope sin salirte: frena antes de entrar si lo necesitas, haz una trazada clásica sin dejar de acelerar y extrema las precauciones a las salida de las curvas, ya que el coche tenderá a empotrarse en el muro exterior. Un error en estos circuitos será fatal ,ya que si frenas en exceso perderás mucho tiempo con respecto a los demás competidores y si no frenas lo suficiente destrozarás tu coche en el muro exterior de las curvas ③.

• Tramo: El inicio y el final de estos circuitos no está unido, por lo que **te será imposible aprenderte su trazado**. Para no conducir a ciegas debes estar muy atento a las indicaciones de tu copiloto que te irá dictando la dificultad de las curvas, así como los cambios de rasante. Recuerda que **las curvas se numerarán desde el 6 las más abiertas hasta el 1 que son las horquillas**.
Evita salirte del trazado, porque te toparás con obstáculos que reventarán tu coche al más mínimo roce.
A lo largo del trazado pasarás por **tres puntos de control** que te indicarán tu posición en la carrera: si te marca segundos en color verde serán de ventaja sobre el mejor clasificado al pasar por ese punto y si la marca es de color rojo será el tiempo que llevas de retraso respecto al primero.

• Offroad: Son circuitos muy accidentados de arena con grandes montículos diseñados para los buggys o los monsters cars. Aunque estos vehículos estén diseñados para estas superficies, **debes evitar los montículos más pronunciados** que te restarán velocidad. Aprovecha las curvas peraltadas que encuentres y no alargues demasiado los derrapes para trazar las curvas ya que estos circuitos se caracterizan por las sucesiones de curvas ④.



¡¡APRENDE A CONDUCIR, NOVATO!! (2)









VEHÍCULOS

CARTS ①:
• **Características:** Se trata de monoplazas pequeños, manejables, poco veloces y muy robustos, ideales para iniciarte en la competición. Difícilmente superan los 160 Km/h, por lo que te servirá soltar el acelerador para tomar las curvas más cerradas de los circuitos. Sin embargo, permanece muy atento ya que tenderán a deslizarse muchísimo en las derrapadas.
• **Trazada:** Haz trazadas clásicas (frena con antelación, comienza la curvas desde el exterior y toca el piano interno a mitad de la curva para finalizar en el exterior acelerando). Cuando sueltes el acelerador para tomar curvas cerradas, juega con el derrape y el contravolante.

BUGGY ②:
• **Características:** Estos coches pequeños y ligeros son ideales para circular a toda velocidad por los circuitos offroad. Su ligereza los hace endebles a golpes y tendentes a derrapar en exceso por lo que debes conducir con mucho tiento.
• **Trazada:** Ejecuta enormes derrapes desde el inicio al final de la curva por la parte interior de la curva de principio a fin. No alargues el derrape a la salida de la curva, porque te hará perder velocidad y usa el contravolante para corregir la dirección.

COCHES DE RALLIES:
• **Características:** Vehículos muy rápidos y con una velocidad de dirección sorprendente los convierten en coches complicados de manejar. Por si fuera poco, si te chocas con un obstáculo en una salida del tramo lo destrozarás.
• **Trazada:** Usa el freno antes de tomar las curvas cerradas y alarga los derrapes al máximo sin salirte en ningún momento del estrecho trazado. Olvídate de las trazadas clásicas.

TURISMOS ③:
• **Características:** Su velocidad media, robustez y excelente comportamiento tanto en la dirección como en la adherencia, los hacen ser los vehículos más sencillos de conducir.
• **Trazada:** Haz trazadas clásicas perfectas, frena antes de tomar las curvas cerradas y acelera a la salida. Parece sencillo, pero un error de trazada se notará bastante en los tiempos.

CLÁSICOS:
• **Características:** Su falta de adherencia y tracción combinada con su gran potencia los hacen ser vehículos complicadísimos de conducir. Por si fuera poco, salvo los muscle cars, son coches endebles que no soportarán golpes con tus adversarios.
• **Trazada:** Aunque una trazada clásica sea la correcta, debes tener mucho cuidado al acelerar a la salida de las curvas, ya que tenderán a culear y trompear. Si eres un buen conductor aprovecharás los derrapes para trazar las curvas a más velocidad, pero resulta más seguro retrasar la aceleración para no correr riesgos

MONOPLAZAS ④:
• **Características:** Aunque tengan una frenada y una dirección excepcional, la mayoría de los monoplazas son difíciles de conducir por su falta de tracción, que los hace tendentes a derrapar y trompear. Por si fuera poco son los vehículos más delicados, por lo que cualquier golpe supondrá la retirada de la carrera. Sólo los Formula Palmer Audi poseen un turbo limitado que puedes usar a lo largo de la carrera. Úsalos en las rectas al comienzo de las marchas más largas para exprimirlos al máximo.
• **Trazada:** Si tomas las curvas de forma normal no tendrás problemas para ganar los campeonatos, pero ten cuidado y no pises los pianos porque tenderás a echarte al exterior.

COCHES DE COMPETICIÓN:
• **Características:** Poseen un control muy sencillo y alcanzan velocidades muy altas, pero evita golpearlos ya que no son demasiado robustos. Son ideales para pasar de simples turismos a los GT´S y monoplazas.
• **Trazada:** Domina la conducción clásica y no tendrás problemas para alzarte con la victoria.

GT´S ⑤:
• **Características:** Sólo son aptos para profesionales. Aunque su control sea excepcional, por lo general (algunos tenderán a derrapar a la salida de las curvas) su enorme potencia hará que el más mínimo error de calculo de frenado o trazada sea fatal.
• **Trazada:** con una trazada clásica no habrá quien te tosa en ninguna carrera. Eso si, recuerda que las altas velocidades que alcanzan estos vehículos te obligarán a frenar con mucha antelación.

CAMIONES ⑥:
• **Características:** A pesar de su tonelaje, los camiones de competición son vehículos muy rápidos. Su peso ejercerá una influencia negativa en su comportamiento: las frenadas serán muy poco eficaces y la dirección será muy lenta. Debido a su enorme tamaño los circuitos parecerán muy estrechos, por lo que tendrás que rozarte en repetida ocasiones con tus adversarios: no seas muy brusco para no dañar tu camión y evita que te golpeen en la parte trasera mientras tomas una curva para no perder el control.
• **Trazada:** Usa una trazada clásica pero ten muy en cuenta dos aspectos: deberás frenar con mucha antelación para tomar las curvas cerradas y tendrás que pisar los pianos internos y externos para apurar al máximo la trazada.

MONSTERS ⑦:
• **Características:** Estos gigantes tienen un comportamiento muy sencillo. Su robustez hará que apenas sufras problemas mecánicos en caso de colisión y sus enormes ruedas te dará una adherencia perfecta en la arena.
• **Trazada:** Aunque las carreras de Monsters tengan lugar en circuitos offroad, sus enormes ruedas te permitirán tomar las curvas sin frenar y sin derrapar, usando una trazada clásica. La mayor dificultad radicará en encontrar el hueco para adelantar.

LA PUESTA A **PUNTO:** EL ARTE DE LA **MECÁNICA**



1



2



3



4

Antes de conocer la mecánica ten en cuenta estos dos consejos básicos:

• **Los ajustes radicales casi nunca dan buen resultado**. Modifica los ajustes ligeramente para no modificar en exceso el comportamiento de tu coche.

• **A la hora de ajustar cualquier componente,** modifica por igual en el eje delantero y trasero para evitar comportamientos extraños.

FUERZA DESCENDENTE

% ALTO: ①

• **Efecto:** la adherencia del coche es perfecta, la trazada de las curvas será rápida pero bajará la velocidad punta.

• **Ideal para:** circuitos con muchas curvas y muy bacheados.

% BAJO:

• **Efecto:** tu coche volará: obtendrá una velocidad punta muy alta pero perderá adherencia y tenderá a perder el control cuando pises un bache o un piano.

• **Ideal para:** Circuitos con largas rectas, pocas sucesiones de curvas y sin cambios de rasante como los ovales.

TRANSMISIÓN

CORTA:

• **Efecto:** aceleración perfecta pero con poca velocidad punta.

• **Ideal para:** circuitos sinuosos.

LARGA:

• **Efecto:** aceleración deficiente pero una velocidad punta altísima.

• **Ideal para:** circuitos con enormes rectas como los ovales.

BARRA ANTIVUELCO

DURA ②

• **Efecto:** reduce el balanceo en la sucesión de curvas, pero puede provocar la falta de adherencia.

• **Ideal para:** circuito sinuosos pero sin cambios de rasante. No pises los pianos en ningún momento.

BLANDA:

• **Efecto:** perderás velocidad en la trazada de las curvas, pero al mismo tiempo evitarás problemas de falta de adherencia.

• **Ideal para:** circuitos bacheados o con pianos exagerados.

NEUMÁTICOS

COMPUESTO BLANDO:

• **Efecto:** mejora la adherencia en la trazada de las curvas, pero se desgastará con facilidad.

• **Ideal para:** carreras con pocas vueltas que realizar.

COMPUESTO DURO:

• **Efecto:** neumáticos duraderos que te aseguran una adherencia media para toda la carrera.

• **Ideal para:** carreras largas.

PERFIL BAJO:

• **Efecto:** mejora el agarre y la conducción en superficies lisas.

• **Ideal para:** los circuitos con firme en buen estado (la mayoría), pero evita pisar los pianos.

PERFIL ALTO:

• **Efecto:** mejora el agarre y la conducción en superficies bacheadas.

• **Ideal para:** circuitos bacheados y si eres de los pilotos que pisan los pianos interiores de las curvas.

DESVIACIÓN DE FRENADO

FRONTAL: ③

• **Efecto:** el coche tiende a subvirar (a seguir recto cuando frenas en la curva).

• **Ideal para:** coches de tracción trasera que tienden a derrapar en exceso.

TRASERA:

• **Efecto:** el coche tiende a sobrevirar (derrapar cuando frenas en una curva).

• **Ideal para:** la mayoría de los coches (salvo los de tracción trasera que tienden a derrapar en exceso) y para circuitos sinuosos.

ELEVACIÓN

ALTA:

• **Efecto:** Impedirá que la parte baja del coche choque con el suelo en un cambio de rasante pronunciado o al pisar un piano. Si aumentas la parte trasera respecto al eje delantero aumentará la adherencia y perderás velocidad punta.

• **Ideal para:** circuitos offroad, de arena y aquellos con cambios de rasante muy pronunciados.

BAJA:

• **Efecto:** La adherencia mejorará, pero un coche muy bajo puede chocar al pisar un piano o ante un cambio de rasante pronunciado.

• **Ideal para:** circuitos de asfalto.

SUSPENSIÓN (Y AMORTIGUACIÓN)

BLANDA: ④

• **Efecto:** falta de tracción en baches pero mejor conducción y aumento de velocidad en la trazada de las curvas.

• **Ideal para:** circuitos accidentados o con pianos muy altos (si los pisas).

DURA:

• **Efecto:** mejora el comportamiento del coche pero puedes perder el control en los baches.

• **Ideal para:** los circuitos de asfalto.

DURO EJE DELANTERO Y BLANDO EL TRASERO:

• **Efecto:** el coche tenderá a subvirar.

• **Ideal para:** coches de tracción trasera que tienden a derrapar en exceso.

DURO EJE TRASERO Y BLANDO EL DELANTERO:

• **Efecto:** el coche tenderá a sobregirar.

• **Ideal para:** circuitos sinuosos y coches con dirección lenta.

CONVERGENCIA E INCLINACIÓN

CONVERGENCIA:

Positivo:

• **Efecto:** mejora el giro del vehículo aunque perderás cierta potencia si la convergencia es muy exagerada.

• **Ideal para:** circuitos muy sinuosos.

Negativo:

• **Efecto:** el coche será más estable en las rectas aunque perderás maniobrabilidad.
También perderás potencia si extremas la convergencia.

• **Ideal para:** circuitos con enormes rectas y curvas sencillas como los circuitos ovales.

INCLINACIÓN:

• **Es sencillo:** mantén siempre todos los niveles a 0.

LAS 5 **CLAVES** PARA GANAR LOS **CAMPEONATOS**



1



2



3



4

LAS POLES, UNA GRAN VENTAJA PARA GANAR LAS CARRERAS

Partir desde la primera posición en una carrera es una gran ventaja, ya que tan sólo **debes conducir como tu sabes, sin preocuparte del tráfico**. En muchas ocasiones salir en una posición retrasada provocará golpes con otros coches y la imposibilidad de adelantar a todos en las pocas vueltas que dura la carrera. Para obtener la pole en la parrilla de salida **participa en la ronda clasificatoria y haz una vuelta al circuito lo mejor que puedas** sin pisar la hierba. ①

PON A PUNTO TU COCHE

Si te resulta complicado ganar **necesitarás que tu coche rinda al máximo**. Conoce el circuito y repasa el apartado de mecánica para que tu coche se adapte al trazado y mejores. ②

CONOCE LOS CIRCUITOS

Intenta memorizar el trazado de los circuitos en los primeros campeonatos en los que participes. Así, cuando compitas en carreras más complicadas tendrás la ventaja de conocerlos y mejorar tu conducción ③

ESPECULA CON LOS RESULTADOS Y LA PUNTUACIÓN

Debes jugar con los puntos obtenidos en las carreras de los campeonatos para alzarte con la victoria final. Ten en cuenta que **no es necesario que ganes todas las carreras**. Normalmente con ser regular en las posiciones altas de las carreras será suficiente para obtener la máxima puntuación del campeonato. **Echa cuentas antes de cada carrera** para saber los puntos que necesitas y vigila a tus adversarios durante las carreras (durante la carrera los tres primeros clasificados estarán marcados con su posición en carrera y de color oro si va primero en la general, plata el segundo y bronce el tercero). ④

ESCOGE LOS CAMPEONATOS QUE MEJOR DOMINES

Para ascender en la gira mundial no es necesario que ganes todos los campeonatos de cada ronda. Simplemente **con subir en el podio de una de ellas se te permitirá ascender**. Así que participa en el torneo que mejor se te dé.

TRUCOS

TOCA 3 tiene trucos, pero para disponer de ellos hay que entrar en la web de Codemasters y comprarlos por 4,49 euros. Lo bueno es que **si te registras en la página te regalan dos trucos**. A nosotros no nos hubiera importado comprar los trucos y publicarlos, pero es que se generan aleatoriamente en función de un código secreto exclusivo de cada copia del juego. Si quieres probar estos dos trucos gratis, o te animas a comprar el resto, **ve a "http://es.codemasters.com/cheats/"** y sigue las instrucciones.

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Trucos**".
@ Manda tus e-Mails a **trucos.playmania@hobbypress.es**

Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues esta es la sección que buscas...



AEON FLUX

Introduce los passwords en el menú de trucos.

- **Un golpe mata:** BRAVO UNIFORM CHARLIE KILO FOXTROT SIERRA TANGO
- **Salud infinita** CHARLIE LIMA OSCAR NOVEMBER ECHO
- **Fatalities libres:** CHARLIE UNIFORM TANGO INDIA OSCAR NOVEMBER ECHO
- **Munición infinita:** FOXTROT UNIFORM GOLF
- **Poderes ilimitados:** LIMA CHARLIE VICTOR GOLF



BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER!

En el menú principal ilumina la opción "Trial by trucking" y pulsa ●. Si lo has hecho bien aparecerá un nuevo menú donde introducir trucos. En él, teclea los siguientes códigos según el truco que quieras:

- **Cash:** obtienes 115.000$.
- **Nodamage:** invencible.
- **Bridge:** Abre los puentes.
- **Missions:** misiones abiertas.

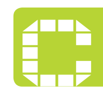
BLACK

- **Desbloquear la BFG:** Introduce el siguiente código como nombre de perfil para abrir el acceso a la BFG: FG6S-WFZG-7MDP-PZGT
- **Desbloquear la ametralladora BFG en las calles de la ciudad:** Introduce cualquiera de estos códigos como tu nombre de perfil. Asegúrate de incluir también los guiones. Después de hacerlo y de darle a "Hecho", te volverán a pedir tu nombre de perfil, esta vez el bueno. Cuando empieces el primer nivel, dispondrás de esta arma en lugar de la normal: 5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68

BLOODRAYNE 2

Introduce en el menú principal:

- **Modo Dios:** Uber Taint Joad Durf Kwis
- **Todos los poderes:** Blank Ugly Pustule Eater
- **Desbloquear todo:** Want This Dark Reality Taint Qweef



CONFLICT: GLOBAL STORM

- **Activar el menú de trucos:** En el menú principal pulsa: R2, R1, R2, R1, ●, ●, ●, ●

CRASHED

En la pantalla de carga introduce estos trucos:

- **Código Maestro:** ↑, ↓, ←, →, ✖.
- **Desactivar IA:** ←, ←, ✖.
- **Nitro Infinito:** →, ←, ✖.
- **Todos los coches y circuitos:** ↑, ↓, ←, →, ✖.

EL PADRINO

Pausa el juego y pulsa esta combinación:

- **Toda la munición:** ●, ←, ●, →, ■, R3.
- **Salud llena:** ←, ■, →, ●, →, L3.
- **Obtener 5.000 dólares:** ■, ●, ■, ■, ●, L3.
- **Desbloquear todas las escenas de la película "El Padrino":** ●, ■, ●, ■, ■, L3.



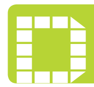


24: THE GAME

- **Sacar el menú de trucos:** En el menú principal, mantén pulsados a la vez L1+L2+R1+R2 durante unos 4 segundos, hasta que aparezca la pantalla "Zona de seguridad".

Verás que aparecen cuatro trucos y que a la derecha de cada uno hay que introducir un código. La forma de hacerlo es, poniéndose sobre la letra a cambiar, dejar pulsado ✖ y mover el cursor a derecha o izquierda hasta tener la letra correcta. Soltamos ✖, pasamos a la siguiente letra y así. Cuando tengas todo el código escrito, pulsa ■ y, si se pone de color naranja, es que se ha activado.

Todos los bonus: PALMERO54
Todas las misiones: DESSLER072
Munición infinita: ALMEIDA062
Invulnerable: BAUER066



DEVIL KINGS

- **Desbloquear personajes:**
- **Frost:** supera el modo Conquista con Venus.
- **Hornet:** supera el modo Conquista en cualquier dificultad con Devil King.
- **Iron OX:** supera el modo Conquista en cualquier dificultad con Scorpio.
- **Puff:** supera el modo Conquista en cualquier dificultad con Azure Dragon.
- **Q-Ball:** supera el modo Conquista en cualquier dificultad con Lady Butterfly.
- **Talon:** supera el modo Conquista en cualquier dificultad con Red Minotaur.

DRAGON QUEST: EL PÉRIPLO DEL REY MALDITO

- **Mazmorra bonus:** Después de superar el juego, tendrás la opción de recorrer una nueva mazmorra llamada "Dragovian Trial".

DRIVER: PARALLEL LINES

- **Invencible:** Introduce IRONMAN en la pantalla de trucos.
- **Policía pasiva:** Introduce KEYSTONE en la pantalla de trucos.



FORD RACING 3

Durante el juego pulsa:

- **Todas las pistas:** L2, L1, R2, R1, ✖, ✖, ▲, ■, ●.
- **Todos los coches:** ●, ■, ▲, ✖, ✖, R1, R2, L1, L2.



GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO

Pausa el juego y pulsa:

- **Poder del ojo lleno:** L1, R1, L1, L2, L2, R2, R1, L2.
- **Armadura y salud llenas:** R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.
- **Los poderes del ojo:** L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2.
- **Todos los niveles:** Ve al menú de extras y pulsa: ↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ←.

GTA SAN ANDREAS

Introduce estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.

- **250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje:** R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Los coches saltan:** R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
- **Acelerar el tiempo:** ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Coches más rápidos:** →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
- **Coches voladores:** R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
- **Bajar el nivel de búsqueda:** R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Conducción perfecta:** ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
- **Aumentar respeto:** R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.
- **Hotring Racer #101:** R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
- **Conseguir un tanque:** ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
- **Coche de golf:** ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
- **Coche Hotring Racer:** R2, L1, ●, →, ↑, ●, R2.
- **Ranchera:** ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- **Hotring Romero:** ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
- **Camión de la basura:** ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- **Los coches flotan en el agua:** →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.
- **Conjunto de armas 1:** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Conjunto de armas 2:** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
- **Conjunto de armas 3:** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.



ICE AGE 2 EL DESHIELO

- **Guijarros infinitos:** Pausa el juego y pulsa: ↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓.



LAS CRÓNICAS DE NARNIA

Mantén pulsado L1 y pulsa:

- **Invencibilidad:** ↓, ↑, ↓, →, →.
- **10.000 monedas extra:** ↓, ←, →, ↓, ↓.
- **Abrir todos los niveles:** ↑, ↑, →, →, ↑, →, ↓.

L.A. RUSH

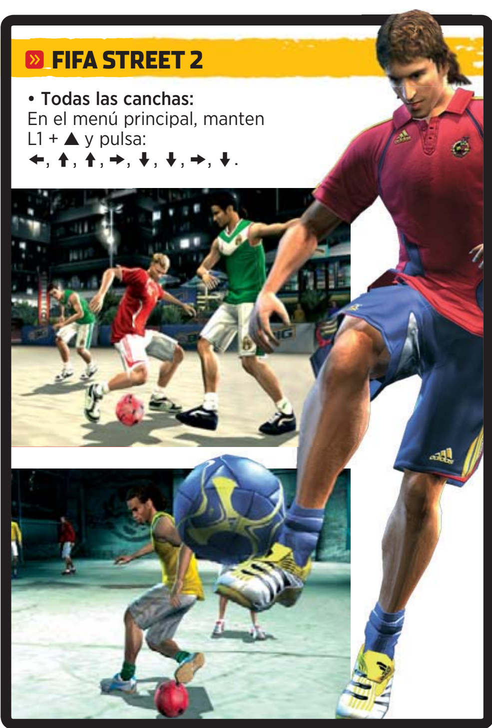
Durante el juego introduce estos códigos:

- **5.000 dólares:** ↑, ↓, ←, →, ●, ←, R2, ↑.
- **Coches:** ↑, ↓, ←, →, ●, ■, R2, R1, ↑, ↓, ←, →.
- **Nitro infinita:** ↑, ↓, ←, →, ■, ↑, ↓, ●, ↑.

LEGO STAR WARS

Introduce estos trucos en la sección "códigos" en la cafetería de Dexter.

- **LA811Y:** Boba Fett.



• **14PGMN:** conde Dooku.
• **H35TUX:** Darth Maul.
• **A32CAM:** Darth Sidious.
• **MS952L:** Mace Windu.
• **92UJ7D:** Padme.
• **BEQ82H:** princesa Leia.
• **LD116B:** detector de minikits.
• **4PR28U:** invencible.

LOS SIMS 2

Como en anteriores Sims, primero tienes que activar al gnomo y después introducir el resto de los trucos, que estarán disponibles pinchando sobre el gnomo y eligiendo el que quieras:
• **Sacar al gnomo tramposo:** L1, R1, ↑, ✖, R2.
• **Desbloquear todo:** ●, L2, ←, ●, ↑, ●.
• **Conseguir dinero:** R1, L1, R2, →, ←.

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

Durante el juego introduce estas combinaciones. Primero debes desbloquear al gnomo.
• **Gnomo tramposo:** ● + L1 + L2 + R2 + R1.
• **Adquirir habilidad:** L1 + R2 + → + ■ + L3.
• Físico: L1 + R1 + ↓ +✖+ L3.
• Mente: L1 + R1 + ✖ +●+ ↑.
• Arte: L3+R3+R1+R2+●.
• Poder social: ▲+R2+L1+✖+■.



MARK ECKO'S GETTING UP

En el menú de trucos, dentro de opciones, introduce:
• **Salud infinita:** marcuseckos.
• **Habilidades infinitas:** flipthescript.
• **Todas las arenas:** workbitch.
• **Todas las Leyendas:** ninesix.
• **Todos los niveles:** ipulator.
• **Graffitis del Libro Negro:** shardsofglass.

• **Habilidades de lucha:** dogtags.

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Pausa, mantén pulsados **L1** y **R1** e introduce este código:
●, ●, ←, ▲, ●, ✖.
Verás la frase "Introducir truco" en pantalla: mete ahora:
• **Adrenalina al 100%:** L1, R2, R1, ↑,▲, ●.
• **Eliminar a tu Némesis:** ●, ↓, ●, ↑, ▲, ●.
• **Modo Dios:** ■ L2 L1 ▲ ▲ L2.
• **Conseguir documentos OSS:** ↑, ✖, R2, R1, ↑, ■.
• **Suicidarse:** ✖, ▲, ●, →, ▲, ●.
• **Munición infinita:** L2, L1, ■, L2, L1, R1.

NBA LIVE 06

Ve a la sección de Códigos e introduce estos passwords:
• **JANTWIKBS6:** camiseta alternativa de los Pistons
• **193KSHU88J:** camiseta Celtics.
• **9922NVDKVT:** camiseta Cleveland Cavaliers.

PAC-MAN WORLD 3

• **Todos los niveles y laberintos:**
En el menú principal pulsa:
←, →, ←, →, ●, ↑.

PSYCHONAUTS

En el juego, mantén **L1+R1** y pulsa a continuación:
• **9999 de munición:** R3, ✖, L3, L3, ▲, ●.
• **9999 puntas de flecha:** ✖, R3, R3, R2, ▲, ■.
• **9999 vidas:** L3, R2, R2, ●, ✖, R3.
• **Todos los poderes:** ●, ●, ▲, R2, L3, ▲.

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Para activar los trucos, pausa el juego y ve a opciones. Entra en "Introducir Código". Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.
• **Ítems infinitos:** ←, →, ←, →, ↑, ↓.
• **Moverse más rápido:** ←, ←, ←, →, →,→.
• **Volverse invisible:** ↑, ↑,←, →, ↓, ↓.
• **Tus disparos "tiran" al suelo:** →, →, →, ↓, ↓, ↓.
• **No puedes ser detectado:** ↓,↓,↓, ↑, ↑, ↑.
• **Un disparo mata:** ↑, ↑, ↑, ←,←, ←.
• **Munición infinita:** ↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ←, →.

SLY 3: HONOR ENTRE LADRONES

• **Avión alternativo:**
En el tercer episodio, cuando Sly está volando con el biplano, pulsa **Start** para pausar y pulsa: R1, R1, →, ↓, ↓, →.

STATE OF EMERGENCY 2

• **Truco maestro:**
En el menú de opciones, manten L1 + R1 e introduce: ●, ▲, ■, ●, ▲.
Ahora tendrás el 100% del juego con todo abierto.



THE SWORD OF ETHERIA

Pausa el juego en un combate e introduce estos códigos:
• **Armadura al máximo:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1.
La barra de la armadura de Rex se rellenará una vez.
• **Armadura vacía:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, R1, L1.

TORINO 2006

• **Modo de dificultad Extrema:**
Obtén el récord en los 15 eventos que ofrece el juego.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Ve a la pantalla del mapa (CompStat), mantén pulsado **L1 + R1** e introduce:
• **1000000$:** ■, ■, ▲, ■, ▲ y ■.
• **Superpoli:** ▲, ✖, ▲, ✖, ▲, ▲.
• **Munición:** ●, ■, ✖, ■, ■, ▲.
• **Juego Red Man:** ▲, ✖, ✖, ●, ▲.



URBAN REIGN

En la pantalla del título, pulsa:
• **Personajes:** R1, R2, ✖, ←, →, ■, ■, ■, ■, L1, ■, ▲, ●.
• **Armas:** L1, R1,✖, ✖, ▲, R1, R1, ▲, ■, ✖, R1.



»ESCRÍBENOS TUS CARTAS A Hobby Press S.A. PlayManía. Calle Los Vascos, 17, 28040 Madrid indicando en el sobre "Trucos".
»MANDA TUS E-MAILS a playmania.trucos@hobbypress.es

TENCHU FATAL SHADOWS

Contra Shou

✉ **Ramón Collado (Madrid)**



Hola PlayManía. Necesito ayuda contra el enemigo final de *Tenchu Fatal Shadows*, Shou. ¿Me dáis algunos consejos?
Primero, una mala noticia: Shou no es el último enemigo, después te espera Jyozou, que es mucho más duro. Pero vamos con Shou. En primer lugar, ten en cuenta que en este combate puedes usar todas las bombas de humo y granadas que tengas, porque en el siguiente no tendrán utilidad alguna. Después, cólocate a media distancia de tu enemigo, fíjalo con L2 y muévete a saltos laterales para esquivar las ráfagas de su ametralladora. Tras cada esquiva, realiza una estocada a su costado, y verás cómo acabas derrotándole. Ah, y buena suerte con Jyozou.

GTA SAN ANDREAS

Practicando Triathlon

✉ **José López (Zaragoza)**

Hola PlayManía. Quiero saber cómo puedo realizar las pruebas de triathlon en el juego *GTA San Andreas.* Muchas gracias y un saludo.
Sólo puedes acceder a las dos competiciones de triathlon del juego desde la playa de Santa María en los Santos y desde el Fisherman Lagoon los sábados y los domingos. Además, para participar tienes que tener bien desarrolladas la habilidad con la bicicleta y tu forma física. La recompensa de cada prueba son 10.000 pavos.

GUN

Contra Webb y Rudabaugh

✉ **Francisco Javier (Valencia)**

Hola PlayMania. En el juego *Gun* estoy atascado en la pelea con Rudabaugh y Webb, esa en la que uno va a pie y otro montado en un caballo. ¿Me ayudáis a darles su merecido? Gracias.
Primero céntrate en el que va a pie. Quédate dentro del granero y haz salidas laterales para dispararle, usando el "Desenfunde Rápido" o el rifle con su "zoom" para apuntar a la cabeza. Cuando acabes con él, coge uno de los caballos del rancho y persigue al malvado que queda. Él da vueltas alrededor del granero. Utiliza el "Desenfunde Rápido" o la escopeta para acabar antes con él, o dispara a su montura y, cuando esté a pie, atropéllale con tu caballo.

JUICED

Trucos

✉ **Ismael Martín (Cáceres)**



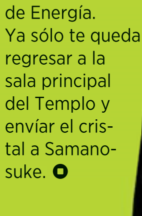
Hola playmaníacos. Tengo el juego *Juiced* y me gustaría saber todos los trucos. Muchas gracias.
En realidad, truco como tal sólo hay uno, que sirve para desbloquear todos los coches en el modo Arcade: en el menú de trucos de la opción "Extras", escribe PINT. Para desbloquear todos los coches en el modo Carrera, corre alrededor de 3 o 4 meses sin saltarte ninguna de las carreras. Y para conseguir todos los vehículos en el modo Custom, tienes que ganar todas las carreras de la serie Arcade, incluyendo la serie Extreme Nitruos. Por último, para desbloquear los prototipos tienes que conseguir 1.500 puntos de respeto de todos los personajes controlados por la CPU.

ONIMUSHA 3

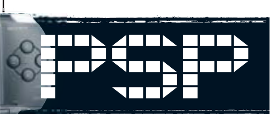
En el Templo Submarino

✉ **Salvador López (Salamanca)**

Buenas, playmaníacos. Estoy atascado en el Templo Submarino con Jacques en el juego *Onimusha 3.* ¿Qué tengo que hacer? Gracias y un saludo.
Aunque no nos dices el punto concreto en el que te has atascado (para la próxima vez, es mejor que seas un poco más preciso), lo más probable es que ahora tengas que recuperar el Cristal de Energía. Cuando llegues al barco occidental, alcanza la cornisa superior usando las luciérnagas. Luego, usa las Alas de Luciérnaga sobre las Alas que hay en el suelo parar volar, y sobrepasa así las máquinas del pasillo. Al fondo está el Cristal de Energía.
Ya sólo te queda regresar a la sala principal del Templo y envíar el cristal a Samanosuke.







ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS

En el menú principal ve a "opciones" ,a "identificador de jugador" e introduce:
- **1500 créditos:** $moneybags $
- **Desbloquear todo excepto la bicicleta Furia:** All Access

BREATH OF FIRE III

- **Mucha vida:** Incluye a Rei en tu grupo y lucha contra Gootian. Emplea la técnica Pilfer para absorber toda la vida que puedas, hasta el máximo.

DARKSTALKERS CHRONICLE

- **Lista de opciones EX:** Mantén pulsado **L** mientras seleccionas el menú de opciones.
- **Desbloquear personajes:**
- **Shadow:** en el menú de selección de personajes, en la casilla de personaje aleatorio ponte sobre la "?", aprieta el botón Start 5 veces y el botón de confirmar.
- **Marionette:** igual que antes, pero pulsa Start 7 veces.

DEATH JR.

Pausa el juego y manteniendo pulsados el botón **L** y **R** pulsa estas combinaciones:
- **Todas las armas:** ↑,↑,↓,↓,←,→, ←, →, ✖, ●
- **Modo Dios:** ↑,↑,↓,↓,←,←, →,→, ■, ▲
- **Todas las mejoras:** ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●
- **Munición infinita:** ▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, →, ↓

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI

- **Empezar transformado:** Cuando elijas a un personaje transformado, mantén R pulsado. De esta manera, empezarás en ese estado y no tendrás que acumular poder para transformarte durante el juego.
- **Minijuego Dragon Click:** En el menú principal, después de superar el juego, pulsa el botón L y verás que en el Radar Dragón las palabras "Dragon Click" aparecen. Después, pulsa el botón R para empezar el minijuego. El objetivo es tan sencillo como pulsar el botón R tantas veces como puedas en el tiempo que te dan.

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

- **Armas extra:** si acabas un nivel llevando contigo el arma de algún enemigo, te quedarás con ella para todo el juego.

GOTTLIEB PINBALL CLASSICS

Introduce estos passwords en la pantalla "Enter Code":
- **Abrir modo "Payout":** WGR
- **Abrir bolas personalizadas en el menú de opciones:** CKF
- **Inclinación opcional en el menú de opciones:** BZZ
- **Mesa de Playboy en modo Libre:** HEF

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

Introduce estas combinaciones durante el juego:
- **Semáforos en verde:** ▲, ▲, R, ■, ■, L, ✖, ✖.
- **Conducir sobre el agua:** ●, ✖, ↓, ●, ✖, ↑, L, L.
- **Destruir todos los coches:** L, L, ←, L, L, →, ✖, ■.
- **Armadura a tope:** L, R, ●, L, R, ✖, L, R.
- **Salud al máximo:** L, R, ✖, L, R, ■, L, R.
- **Conseguir 250.000 dólares:** L, R, ▲, L, R, ●, L, R.
- **El nivel de búsqueda no sube:** L, L, ▲, R, R, ✖, ■, ●.
- **Bajar el nivel de búsqueda:** L, R, ■, L, R, ▲, L, R.

- **Pack de armas 1:** ↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.
- **Pack de armas 2:** ↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.
- **Pack de armas 3:** ↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →

GRIPSHIFT

- **Abrir todos los niveles:** Ve a "Extras" y pulsa: **R**, **R**, **R**, **L**, **L**, **L**.

LOS SIMS 2

- **¡Ataque alien!:** En cualquier punto del juego, salva la partida, y apaga la consola. Enciéndela y entra el menú del reloj para retrasar la hora. Cuando vulevas a cargar el juego habrás desbloqueado una escena de invasión alien.

PURSUIT FORCE

Introduce en el menú de trucos:
- **Mitad de salud:** "Iron Man".
- **Sin tráfico civil:** "Open Road".

SPIDER-MAN 2

Dentro de "Opciones", busca "Trucos" e introduce:
- **WARPULON:** niveles abiertos.
- **MYHERO:** todos los movimientos comprados.
- **POPPYCORN:** vídeos abiertos.
- **NERGETS:** salud infinita.
- **FILLMEUP:** telaraña infinita.

TWISTED METAL WORLD TOUR

Mantén pulsados **L** y **R** y pulsa:
- Armas mejores: ▲, ▲, ↑, ↑.
- Munición infinita: ▲,▲, ↓, ↓.
- Invencible: →, ←, ↓, ↑.

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

En el menú principal mantén pulsado **L** y, sin soltarlo, introduce estas combinaciones. Oirás un sonido.
- **Todas las raquetas y equipamiento disponibles desde el principio (en Casa):** →,←,→,→,↑,↑,↑.

> **Play ¡TRUCO PSP!**
>
> ### DAXTER
>
> - **Desbloqueables:** Consiguiendo Esferas Precursor a lo largo del juego te permitirá comprar extras del juego.
>
> **Trailer E3 2005:** 600 Esferas Precursor.
> **Diseños:** 700 Esferas Precursor.
> **Animática de la Intro:** 800 Esferas Precursor.
> Juego en desarrollo: 900 Esferas Precursor.
> **Detrás de las cámaras:** 1000 Esferas Precursor.
>
> - **Minijuegos:** Se desbloquean al conseguir una cantidad determinada de Esferas Precursor:
>
> **Matrix I:** consigue 1 Esfera.
> **Braveheart:** consigue 100 Esferas.
> **El Señor de los Anillos I:** consigue 200 Esferas.
> **Indiana Jones:** consigue 300 Esferas.
> **Matrix II:** 400 Esferas.
> **El Señor de los Anillos II:** consigue 500 Esferas.
>
> - **Recompensas:** Superando los minijuegos con medalla de oro podrás hacerte también con objetos curiosos:
>
> **Sombrero de Indiana Jones:** consigue Oro en el minijuego de Indiana Jones.
> **Calzoncillos:** consigue Oro en el minijuego El Señor de los Anillos 2.
> **Pista de website A:** consigue Oro en el minijuego Matrix I.
> **Pista de website B:** consigue Oro en el minijuego Braveheart.
> **Pista de website C:** consigue Oro en el minijuego El Señor de los Anillos I.
> **Pista de website D:** consigue Oro en el minijuego Matrix II.

S.O.S. TRUCOS

ULTIMATE SPIDER-MAN

Los ítems

✉ **Luis Miguel Amor (Madrid)**

Hola playmaníacos. Tengo el juego *Ultimate Spider-Man* y, como es cortísimo, estoy intentado sacar todos los extras. Quería saber si merece la pena recoger todos los iconos esparcidos por ciudad, y cuántos son. Muchas gracias.

Pues hay 190, nada menos, e ir recogiéndolos es una de las condiciones para desbloquear distintos trajes. Te indicamos cuáles son estos trajes y cómo se consiguen:
Wrestling: Coger 30 iconos y completar 30 misiones callejeras.
Peter Parker: Coger 50 iconos, completar 50 misiones callejeras y ganarle cuatro carreras a la Antorcha Humana.
Hoodie: Coger 75 iconos, acabar 32 tours de combate y completar 75 misiones callejeras.
Arachnoman: Coger 90 iconos, acabar 48 tours de combate y completar 90 misiones callejeras.
Traje Negro: Coger 190 iconos, acabar 36 tours de combate, completar 100 misiones callejeras y por último ganar 60 carreras.

ZONE OF THE ENDERS 2

Contra Anubis

✉ **David (e-mail)**



Qué tal playmaníacos? Tengo el juego *ZOE 2* y, tras mucho sufrir, he llegado al combate contra el gran robot Anubis. Pero éste me mata una y otra vez. ¿Me dáis algunos consejos para acabar con él? Muchas gracias.

Verás que su técnica es aparecer, desafiar y desaparecer, para finalmente reaparecer y lanzar como el rayo un ataque tipo BURST. Cuando carga este ataque, usa el ZERO+SHIFT para acercarte a él todo lo que puedas y atacarle con un SLASH. Mantén esta técnica hasta que su barra de salud baje hasta la mitad. Anubis se lanzará entonces al combate directo. Usa ahora la combinación DASH-SLASH (R2+■) hasta que tu enemigo caiga.

GTA SAN ANDREAS

Las misiones de Chulo

✉ **Nacho García (Madrid)**

Hola playmaníacos. Tengo el *GTA San Andreas* recién comprado y quiero saber cómo puedo hacer las misiones de chulo, si es que es posible y no son un bulo que he leído en Internet. Muchas gracias y seguid así.

Sí, sí que es posible... Para poder activarlas tienes que hacerte con un coche concreto, el Brodway. Puedes encontrar uno en el aparcamiento del túnel de lavado cerca de "Pay N´Spray" de Idlewood. Una vez en él, ya sabes, pulsa R3. Por cierto, las misiones consisten en recoger chicas y llevarlas hasta sus clientes, y a veces tendrás que defenderlas. Al llegar al nivel 10 conseguirás dinero y, cada vez que uses los "servicios" de una estas chicas, serán ellas las que te paguen.

SYBERIA

La llave de la tumba

✉ **Juan Carlos Egea (Sabiote, Jaen)**

Hola gente, tengo un problemilla con el *Syberia*. ¿Dónde encuentro la cruz que hay que poner en el sombrero del autómata de la tumba (el que se quita el sombrero después de que suenen las campanadas)? Muchas gracias.

La llave que necesitas para encajar en el sombrero del autómata está en la sacristía de la Iglesia. Allí tienes que mover una cruz que hay en la pared para coger la pequeña llave que oculta. Con esta llavecilla puedes abrir el mueble con cajones. En ellos encontrarás una colección de tarjetas perforadas, y verás que otro tiene un doble fondo. En el lateral derecho del mueble hay una palanca: muévela y se abrirá el doble fondo, en el que encontrarás la llave que necesitas para el sombrero de la estatua.

X- MEN LEGENDS

Personajes ocultos

✉ **EvaristoRibero (Santander)**

Hola, en el juego *X-Men Legends II: Rise of Apocalypse*, he logrado descubrir a un personaje secreto, Masacre. ¿Hay más? Y si es así, ¿cómo se consiguen? Un saludo.

Pues te quedan dos por conseguir. El primero es Iron Man, y para lograrlo debes hacerte con 4 "homing beacons" y después con la pieza de la armadura de Iron Man. Luego, en el nivel 5, tras haber localizado todo lo anterior, salva a Iron Man y podrás jugar con él. El otro personaje oculto es el Profesor Xavier, y tienes que superar todas las misiones de la Sala de Peligro para conseguir desbloquearle.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

■ El Agente 47 dominará el combate con armas tan bien como las técnicas de infiltración y sigilo.

PS2 | EIDOS | AVENTURA DE ACCIÓN | MAYO

Hitman: Blood Money

SE BUSCA AL MEJOR **MATÓN** DE LA TIERRA

El Agente 47 es el más experto matón de la organización ICA pero, ¿cómo reaccionará cuando sea él quien esté en el punto de mira? Una agencia rival quiere acabar con él y, mientras sigue cumpliendo encargos de eliminación, tendrá que descubrir qué ocultan sus nuevos enemigos.
Con este atractivo argumento la tercera entrega de la saga *Hitman* en PS2 recuperará su conocido planteamiento: para encontrar a nuestras víctimas nos internaremos en el corazón de diversos escenarios (la mansión de un narcotraficante, un teatro de la ópera, las calles de Nueva Orleans durante el carnaval...). Y nuestra libertad de acción será absoluta, tanto para acercarnos al objetivo desde multitud de caminos alternativos como para emplear métodos sigilosos o acción directa. Además, el Agente 47 exhibirá nuevas habilidades que aumentarán aún más nuestras posibilidades de acción, como agarrar y desarmar a sus enemigos, usarlos como escudo humano o trepar por cañerías o verjas para acceder a zonas elevadas. Y un sistema de ranking mundial Online, que medirá nuestras estadísticas en las misiones, coronará al mejor "Hitman" del planeta. ¿Serás tú?

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE
Con una trama para adultos y nuevas habilidades que nos darán aún más libertad, el Agente 47 va a vivir su mejor aventura.



■ Usar a los enemigos como escudo será una nueva habilidad.



La libertad a la hora de afrontar las misiones será total, tanto para elegir el camino como el método con el que cumplimos los objetivos.



Usaremos cualquier arma. Pistolas, rifles, inyecciones somníferas y todo lo que encontremos en nuestro camino: martillos, cuchillos...

EL PODER DEL DINERO

Por primera vez en la saga, tras cada misión ganaremos una suma de dinero que podremos invertir en mejorar nuestras armas, comprar información sobre las misiones, e incluso pagar para que se borre nuestra pista y que en la siguiente misión no nos reconozcan los enemigos.

Mejorar unas armas u otras incidirá en la manera de afrontar nuestras misiones.

Cubriendo nuestro rastro (por ejemplo, ocultando cuerpos), ganamos más dinero.



Los escenarios serán realistas, detallados y algunos estarán atestados de gente.



Podremos seguir la acción en primera persona, algo bastante útil en los tiroteos.

SE PARECE A...



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Sam Fisher y el Agente 47 eliminan a sus enemigos por la espalda, ocultan los cuerpos...



24: THE GAME

También podemos resolver las misiones a tiros o usar el sigilo e intentar causar pocas víctimas.

El Agente 47 tendrá libertad para cumplir sus misiones infiltrándonos o usando la acción. ¿Qué método prefieres tú?



La técnica de infiltración más útil será vestirnos con la ropa de los enemigos. La más útil, pero no la más elegante...

¿Quién quiere eliminarme? Eso se pregunta el Agente 47 cuando una nueva agencia le persigue.

PS2 | SONY | VELOCIDAD | 31 DE MAYO

Tourist Trophy The Real Riding Simulator

SE ACERCA LA HORA DE LAS DOS RUEDAS

Aunque ya hemos disfrutado en PS2 de una fenomenal recreación del mundial de motos con *Moto GP 4*, faltaba un título que no sólo cumpliera las expectativas de los aficionados al motociclismo como deporte, sino también las de aquellos que aman la sensación de pilotar sobre dos ruedas. Un juego que nos permitiera competir con un gran número motos, "testearlas", modificar su mecánica... Un "*Gran Turismo"* de las motos, vaya. Y precisamente va a ser Polyphony Digital, el estudio creador de *GT*, el que hará realidad ese sueño. En su nueva obra, *Tourist Trophy*, pilotaremos más de 180 motos reales, desde "scooters" a superdeportivas, de marcas japonesas y europeas como Honda, Yamaha, Ducati, BMW o Aprilia. Y en cada máquina notaremos una potencia, maniobrabilidad y estabilidad distintas, trasmitiendo una realista experiencia de conducción que disfrutaremos en más de 35 circuitos (algunos reales y otros sacados de la saga *Gran Turismo*). A la hora de pilotar elegiremos entre un modo Arcade, que ofrece carreras para uno o dos jugadores a pantalla partida, o en el modo *Tourist Trophy*, en el que iremos sacándonos licencias de conducción, retando a pilotos en duelos singulares para conseguir sus motos, participando en carreras contra 3 rivales según la marca y cilindrada de nuestra moto... Unos gráficos hiperrealistas completarán un título que busca revolucionar la simulación de motociclismo.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE
Como *Gran Turismo*, quiere hacernos disfrutar de la más completa experiencia de conducción... pero sobre dos ruedas.



Conducir de manera realista pero asequible más de 180 motos será la propuesta de *TT*.

» SE PARECE A...



GRAN TURISMO 4 — También fue creado por Polyphony Digital, y *Tourist Trophy* compartirá muchas de sus cualidades: variedad de máquinas, modos, simulación realista pero accesible...

MOTO GP 4 — El mejor juego de motos de PS2 por su fiel recreación del Mundial y su pilotaje adaptable a novatos y expertos. ¿Conservará el primer puesto ante *Tourist Trophy*?

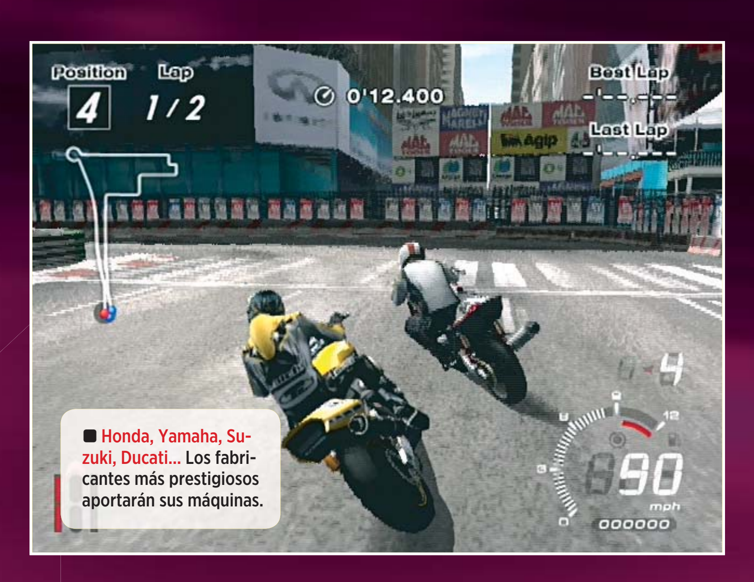


Los modelos de las motos serán alucinantes, con un nivel de detalle increíble y clavaditos a las máquinas reales.

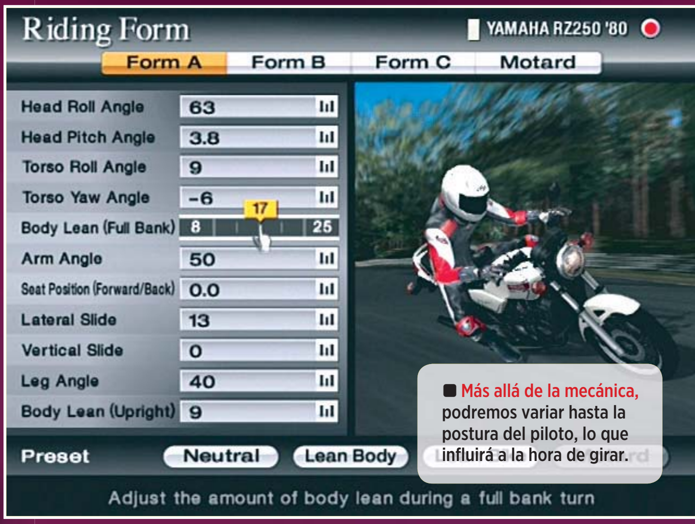


Habrá motos de calle y de carreras, modelos desde 1980 hasta la actualidad.

Los responsables de *Gran Turismo* quieren crear el mejor juego de motos, y para ello van a trasmitirnos las diferentes sensaciones de pilotar más de 180 motos reales.



Honda, Yamaha, Suzuki, Ducati... Los fabricantes más prestigiosos aportarán sus máquinas.



Más allá de la mecánica, podremos variar hasta la postura del piloto, lo que influirá a la hora de girar.

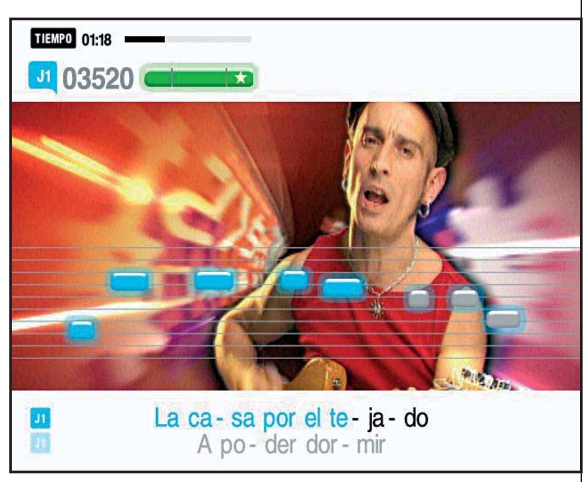
PS2 | SONY | MUSICAL | 7 DE JUNIO

Singstar Rocks!

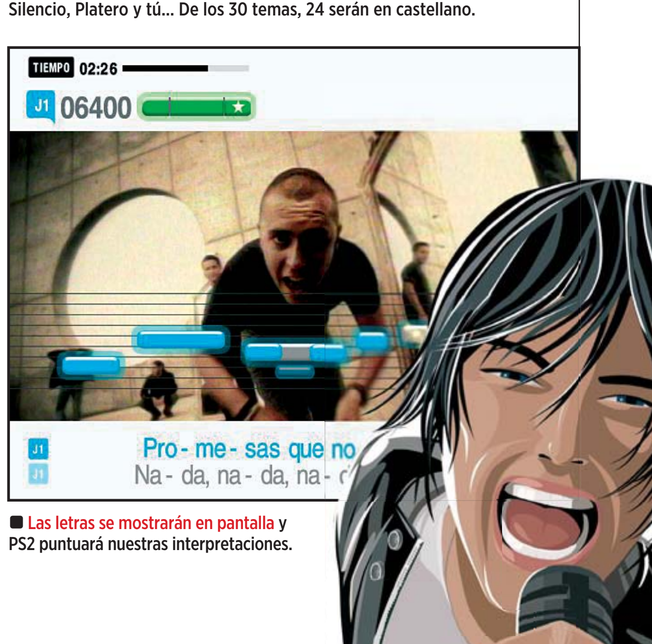
PS2, MICRÓFONOS Y **ROCK & ROLL**

Si tus vecinos ya se quejaron de las fiestas que montaste en tu casa con los anteriores *Singstar*, que se vayan preparando para la edición más "cañera" de todas. *Singstar Rock!* nos traerá 30 nuevos temas con sus correspondientes vídeos originales, para que cantemos siguiendo la letra que aparece en pantalla al mismo tiempo que la consola puntúa nuestra actuación según el ritmo y las inflexiones de nuestra voz. Pero en este caso se tratará de canciones rock, 24 de ellas de artistas nacionales como Dover, Barricada, Loquillo y los Trogloditas, Los Piratas, Siniestro Total, Medina Azahara, Extremoduro o Rosendo. Y también habrá sitio para 6 temas en inglés de leyendas del rock como los Rolling Stone o Nirvana. Incluso los que prefieren la "caña contenida" encontrarán cosas más blanditas como El Canto del Loco, Pereza, Coldplay o Joaquín Sabina. Y todo ello con los modos de juego habituales, que potenciarán las partidas multijugador en las que podremos competir en solitario o por equipos, e incluso hacer espectaculares duetos. Ah, y si ya tienes los micrófonos de un *Singstar* anterior, debes saber que aparecerán dos ediciones del juego, una con micros y otra, más barata, sin ellos.

» SE PARECE A... **SINGSTAR 80'S**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



El rock tomará PS2 con grupos como Fito y los Fitipaldis, Héroes del Silencio, Platero y tú... De los 30 temas, 24 serán en castellano.



Las letras se mostrarán en pantalla y PS2 puntuará nuestras interpretaciones.

PS2 | VIRGIN PLAY | MUSICAL | MAYO

Guitar Hero

SIGUE LOS PASOS DE UNA **ESTRELLA**



Conviértete en una estrella del rock tocando 50 temas, 30 de ellos de grupos míticos, como Boston, Queen, Pantera o Los Ramones.

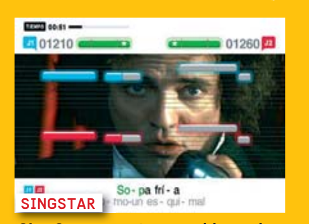
Juegos musicales para PS2 hay muchos y muy buenos, aunque casi nunca llegan a Europa. Ese no es el caso de *Guitar Hero*, el último en causar furor en EE.UU., donde ha sido un éxito de crítica y público. Su propuesta será muy sencilla: hacerte sentir como un guitarrista de rock. Para ello, el juego se venderá con un mando especial, el SG Controller, una réplica de una guitarra eléctrica real. En ella encontraremos cinco botones (que sustituyen a los trastes), una pieza móvil en el cuerpo de la guitarra que hará las veces de púa y cuerdas y una palanca para modular el sonido, sin olvidarnos de un sensor interno que detectará cuándo ponemos la guitarra en posición vertical. Todas estas funciones de la guitarra nos permitirán tocar 50 temas, 30 de ellos de míticos grupos como Queen, Pantera, Deep Purple o Incubus, de una forma casi real y que requerirá velocidad en los dedos... aunque en pantalla veremos un sistema de juego ya clásico: notas que bajan por unos carriles y que debemos pulsar en el momento justo. Será muy, muy divertido...

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Un juego musical con personalidad y un catálogo de canciones míticas. Tremendamente jugable con su mando especial.

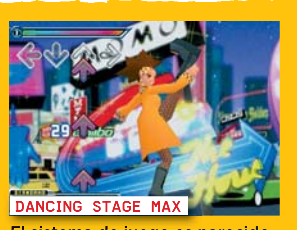


» SE PARECE A...



SINGSTAR

SingStar apuesta por el karaoke, aunque ambos ofrecen canciones muy conocidas por todos.



DANCING STAGE MAX

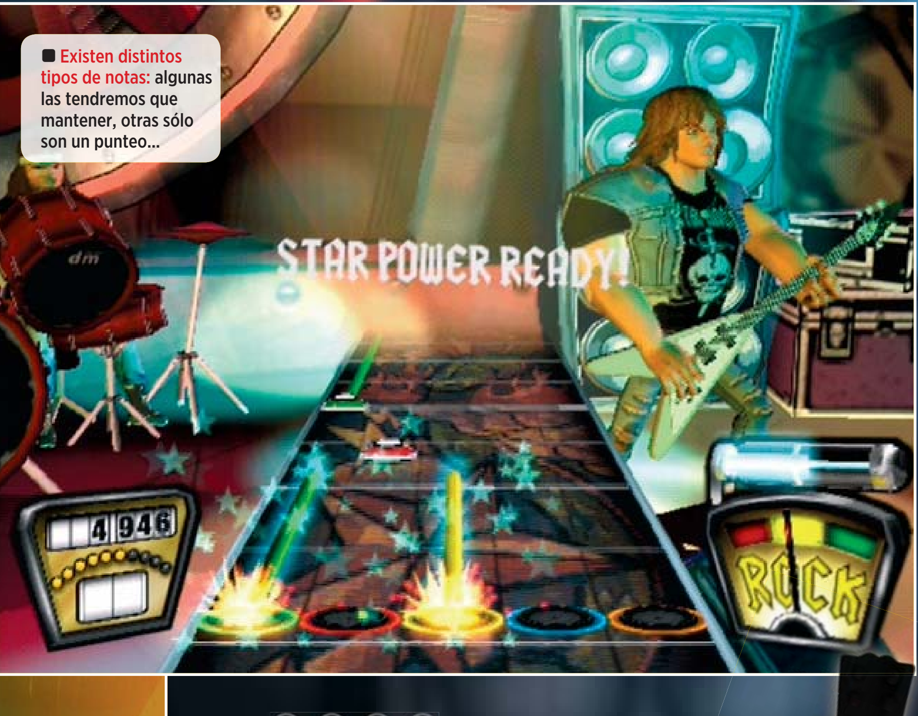
El sistema de juego es parecido, y ambos requieren cierta práctica para jugar “dignamente”.



Guitar Hero ofrecerá extras como guitarras, vídeos, canciones y personajes desbloqueables.



Las notas bajan por estos "carriles", y debemos pulsarlas justo cuando llegan a la parte inferior.



Existen distintos tipos de notas: algunas las tendremos que mantener, otras sólo son un punteo...

Jugar con la guitarra es una experiencia que no deberías dejar de probar a poco que te guste la música más cañera.



Este es el mando especial SG Controller, una réplica de una guitarra real, con la que jugar es una pasada.

PS2 | EMPIRE INT. | VELOCIDAD | MAYO

FlatOut 2

CARRERAS SALVAJEMENTE **DIVERTIDAS**

Si después de *Midnight Club 3* y *Burnout Revenge* os habéis quedado con ganas de más "conducción al límite", en breve vais a poder disfrutar de *FlatOut 2*, secuela de un título de conducción muy divertido que viene renovado y mejorado para la ocasión. Desde el primer momento vamos a competir en carreras que nos llevarán por ciudades, bosques, desiertos, fábricas, etc, sembrando el caos a nuestro paso para dificultar a nuestros rivales la carrera, así como para ganar puntos con los que luego mejorar nuestros bólidos. También podremos usar atajos o zonas secretas, destrozar los coches de nuestros rivales de las formas más salvajes y divertidas y participar en alocados minijuegos o partidas multijugador y Online. Vamos, una delicia para los amantes de la velocidad arcade a los que les guste hacer un poco "el bestia" solos o en compañía. Nosotros ya hemos probado una primera versión y nadie en la redacción se ha resistido a probarlo...

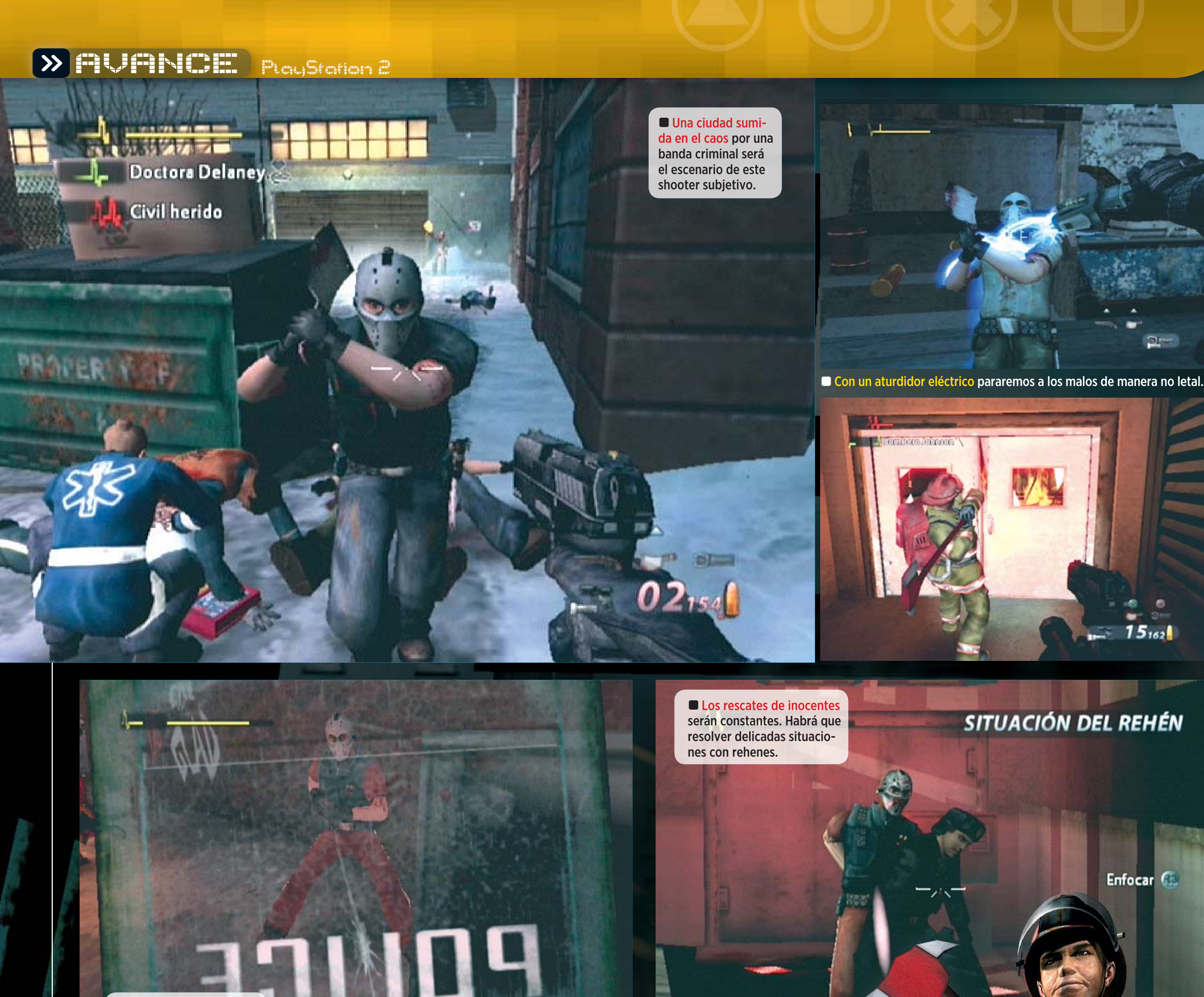
» SE PARECE A... **FLATOUT Y BURNOUT**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



FlatOut 2 nos propondrá salvajes carreras con un claro sabor arcade, en las que hay que sembrar el caos y dejar en la cuneta a los rivales.



40 coches, tuning, minijuegos, multijugador... vais a disfrutar de lo lindo.



Una ciudad sumida en el caos por una banda criminal será el escenario de este shooter subjetivo.

Con un aturdidor eléctrico pararemos a los malos de manera no letal.

Nuestro escudo será nuestro salvavidas. Cubiertos por él resistiremos balas y hasta explosiones...

Los rescates de inocentes serán constantes. Habrá que resolver delicadas situaciones con rehenes.

PS2 | EIDOS | SHOOTER SUBJETIVO | PRIMAVERA

Urban Chaos Unidad Antidisturbios

RESCATE EN LAS CALLES DE FUEGO

Una banda criminal ha tomado la ciudad y la última esperanza para restablecer el orden y rescatar a los inocentes es la unidad antidisturbios "T-Zero". Tú tomarás el papel de su líder, Nick Mason, en un nuevo "shooter" subjetivo que, por cierto, no tiene nada que ver con *Urban Chaos* de PSone, el juego que la misma Eidos lanzó en 2001.

La acción se desarrollará en una ciudad de EE.UU. parecida a Nueva York, y en ella visitaremos edificios en llamas, calles arrasadas o alcantarillas infestadas de delincuentes. Contra los pandilleros usaremos pistolas, escopetas y hasta un aturdidor eléctrico, pero nuestra mejor herramienta será un escudo antidisturbios que detendrá hasta las balas: con sólo pulsar un botón quedaremos protegidos, aunque, eso sí, en el momento en que lo utilicemos no podremos atacar.

Y para rescatar inocentes necesitaremos ayuda: en muchas ocasiones nos acompañara un bombero, un policía o un ATS, al que daremos sencillas órdenes con la cruceta. Sólo con su ayuda salvaremos la ciudad de la destrucción.

» SE PARECE A... SWAT
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BIEN
Con su ambientación urbana y detalles novedosos como el uso del escudo, *Urban Chaos* traerá aire fresco a los "shooters".

Bomberos, policías, ATS... les daremos sencillas órdenes y su ayuda será fundamental para salvar inocentes.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



Regalamos 10 Juegos Driver Parallel Lines

¡Envía un SMS con tu móvil al número 7227!

Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **7227** desde tu móvil poniendo: Play88 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play88 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sólo válido en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de abril de 2006 al 16 de mayo de 2006.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17-28040 Madrid".

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 7227 escribiendo: "Play88 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Driver Paralell Lines* para PS2 que Atari y PlayManía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

Concurso "PASATIEMPOS"

» Lío de números

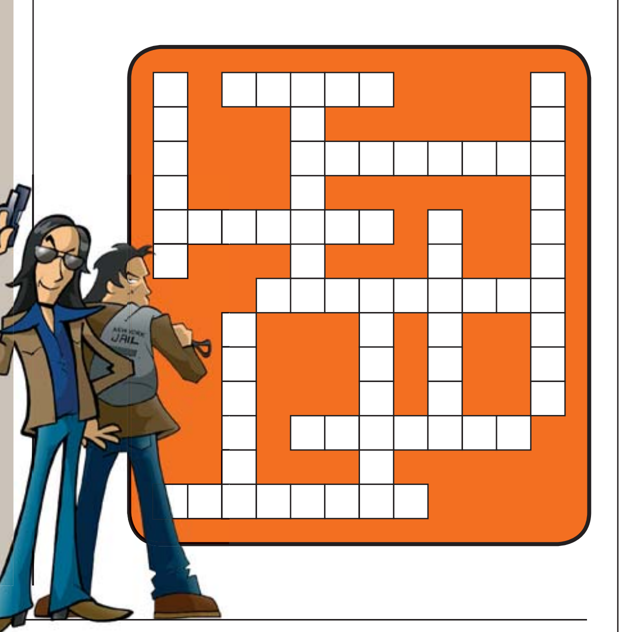
Se hace larga la espera entre rejas para "El Chico" y entre sus aficiones está la de contar los días que lleva en la cárcel. Fíjate bien en los números y dinos cual se repite más. **NOTA: Al mandar tu mensaje, sustituye el número por la letra indicada: 1 = A, 2 = B ó 3 = C**



» Cruzada made in USA

Nueva York es en esta ocasión el escenario de las fechorías de "El Chico" y compañía, pero no olvidemos otras muchas ciudades norteamericanas que forman los EEUU. ¿Qué tal ahora un viaje por DOCE de ellas en nuestra cruzada USA? Sin duda, un viaje apasionante...

Ciudades: Portland, Las Vegas, Denver, Chicago, Atlanta, Houston, Orlando, Miami, Nashville, Boston, Detroit, Los Angeles



» Humor

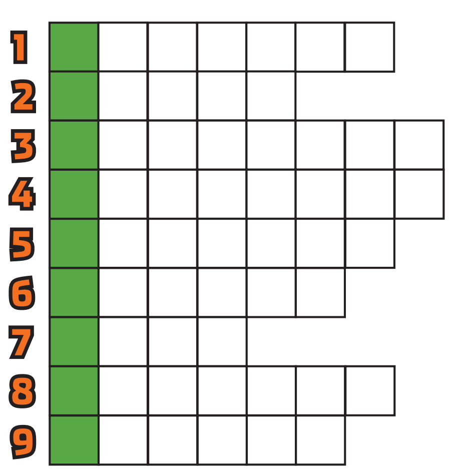






» El nombre en clave

Driver es todo un mito y de juegos míticos Atari sabe un rato. Descubre el nombre de uno de ellos, buscando un sinónimo de cada definición. En las casillas verdes tendrás la solución.



1. Hoyo
2. Símbolo
3. Canturrear
4. Carpintero
5. Afeitar
6. Cosa
7. Igual
8. Rebelde
9. Salario

» GANADORES

LOS MEJORES´05
CONSOLA PSP + JUEGO *GTA LIBERTY CITY*
Manu Rodríguez García ..... Sevilla

Ganadores juego *Shadow of the Colossus* (PS2) PlayManía N°86
Carlos Ruiz Sánchez ..... Albacete
Juan Antonio López Megías ..... Alicante
Sergio Mesa Rodríguez ..... Barcelona
Santiago Martínez ..... Burgos
Carlos Robles Sánchez ..... Cáceres
José Cabral Villanueva ..... Cádiz
Alfonso Gallego ..... Cádiz
Jesús Martínez ..... Castellón
Jesús Espín Parreño ..... Ciudad Real
Antonio García Sánchez ..... Guipúzcoa
Sergio Ramírez Oria ..... Huelva
Diego Daza Senciales ..... Huelva
Jaime William ..... Jaén
Fco. Javier Colmenar Marino ..... Madrid
Juan Nafría ..... Madrid
Pedro Rodríguez ..... Madrid
Lucas Rosilo Medem ..... Madrid
David Corral Carretero ..... Madrid
Daniel Pardo ..... Málaga
Adrián Usero Hernández ..... Murcia
José Daniel Liza Moreno ..... Murcia
Adrián Valencia ..... Navarra
Gonzalo Cajide ..... Pontevedra
Álvaro Almagro ..... Santander
Miguel Ángel Fernández Vázquez ..... Vizcaya

Juego *BLACK* para PS2. Pasatiempos N°86
Juan Corbi López ..... Alicante
Alberto Fernández Ferrín ..... Asturias
Rubén Tórtola ..... Cuenca
Abel Botella Cid ..... Girona
Javier Monedero ..... Madrid
Santiago Manteca ..... Pontevedra
Manuel Candalija Medina ..... Tarragona
Raúl Salvador Villagrasa ..... Teruel
Enrique Moreno Motos ..... Valencia
David Hernando ..... Vizcaya

PÁGINA DE PUBLICIDAD

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Daniel Lara, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).

playmania@axelspringer.es

Edita **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3 Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2 planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3 -2
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental

TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 7/2006

Printed in Spain

Publicación controlada por **OJD**

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **15** DE MAYO

» REPORTAJE
AVANCE E3

Adelantamos todas las claves del E3, la feria más importante del sector de los videojuegos, donde se presentarán todas las novedades con las que disfrutaremos durante los próximos doce meses: noticias sobre PS3, nuevos títulos de PSP y PS2...

» SUPLEMENTO

MÁS DE 5000 TRUCOS

Un completo suplemento especial de 32 páginas, en el que encontrarás todos los trucos para los mejores y juegos del catálogo de PS2 y PSP, incluidas las últimas novedades y los mejores Platinum.

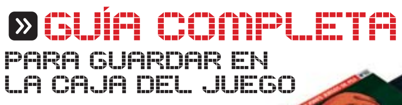


» COMPARATIVA

ACCIÓN ONLINE

Aprovechando la puesta de largo de *SOCOM 3*, la saga reina del juego online en PS2, nos meteremos en los campos de batalla más reñidos para comprobar cuál es el mejor título a la hora de jugar en red contra otros usuarios. Entre los candidatos no faltarán:
SOCOM 3 U.S. Navy Seals
Battlefield 2 M.C.
Star Wars Battlefront II
Commandos Strike Force
Ghost Recon Advanced Warfighter...





Dragon Quest
Todo para completar este RPG sin perderse nada: tareas secundarias, secretos, enemigos...



Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº 53

Play manía



Tomb Raider Legend

Todos los niveles • Puzzles • Enemigos

Lara Croft se enfrenta a la mejor aventura de su vida y es posible que necesite ayuda para completarlas. ¿Quieres echarle una mano? Pues cuenta con nosotros también. En esta guía encontrarás todo lo que necesitas saber para que la señorita Croft cumpla su misión...



00 BOLIVIA: TIWANAKU



Para empezar, nada mejor que aprender todo lo básico, ¿verdad? Avanza unos pasos de frente y luego **cruza el riachuelo** que hay a tu derecha. Verás una pared por la que puedes subir y llegar hasta la zona en la que rompe la catarata 1. Tírate al agua y sal por el otro lado para subir por una nueva pared. Darás con una **enorme roca que puedes tirar empujándola** de frente 2, lo que te permitirá llegar hasta el saliente que hay a continuación. **CHECKPOINT.**

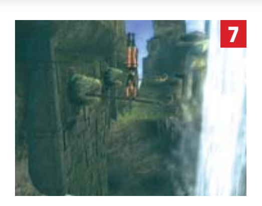
Sube a la liana que hay a lo largo de la pared, sube unos metros y salta lateralmente a la derecha para engancharte a otra. De ahí, salta hasta el saliente de tu derecha. **CHECKPOINT.**

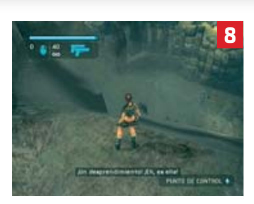
Unos metros más adelante verás una liana colgante. Salta hasta ella y balancéate para saltar a través de la catarata y **aterrizar en una cueva** 3. Ve al fondo y salta al siguiente saliente. En la pared de la derecha hay una **pequeña cornisa** a la que puedes agarrarte para desplazarte hacia la izquierda. Cuando llegues al final, **salta de espaldas** y aterrizarás sobre el riachuelo 4. **CHECKPOINT.**

Camina río arriba y muy pegado a la pared de la derecha, pues la gran bola









de roca que hay al fondo acabará rodando hasta ti. Sigue caminado hasta que veas unas **barras horizontales** por encima de ti. Salta a la primera y de ella a la siguiente tras balancearte. Salta hasta el saliente de enfrente y desplázate a la derecha para alcanzar el otro trozo, como te indican en pantalla. Delante de ti tienes a **tu primer enemigo** 5. Saca las pistolas mientras que está de espaldas y abátele a balazos. Luego coge el **botiquín** que llevaba y fíjate en el saliente cuadrado que hay en el lado derecho. Sube por él y darás con una gran roca. **Empújala de frente para que caiga sobre un tronco**, de forma que uno de sus extremos quede elevado. En dicho punto hay una barra con la que podrás llegar hasta lo alto del salto de agua que hay enfrente de ti 6. Luego **usa el garfio en la pieza redonda** brillante del fondo y podrás seguir avanzando.
CHECKPOINT.

Dos nuevos tipos a los que eliminar. Chupao. Luego agárrate a la cornisa que hay tras la catarata, desplázate rápido a la izquierda y salta hasta la barra que hay a tu espalda. De esta salta a la siguiente cornisa y sigue subiendo.
CHECKPOINT.

Salta a la liana y de ella a la cornisa de enfrente. Sigue a la derecha y engánchate a la barra que sale de la pared izquierda. Gracias a ella y a la siguiente aterrizarás sobre suelo firme 7. Camina un poco de frente y un abismo se interpondrá en tu camino. Sobre él hay una **pieza brillante** a la que puedes enganchar el garfio, mientras saltas. Más adelante, la cosa se anima.
CHECKPOINT.



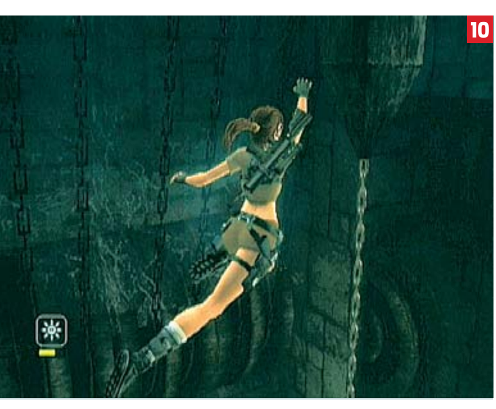
Dispara a las rocas que hay a la izquierda para deshacerte de los mercenarios que te esperan más abajo 8, continúa por la rampa y luego hacia la izquierda, cogiendo todos los **botiquines** que tus enemigos dejen al morir y, sobretodo, las **ametralladoras**. Engánchate a la liana que hay en el lado izquierdo y sube un poco para luego balancearte y saltar hasta la parte superior del camino. En esta zona te esperan **5 enemigos**, por lo que harías bien en usar la ametralladora que has conseguido. **Busca refugio tras los muros de ladrillos** y no dejes e dar volteretas para esquivar sus balas 9. Luego recoge los **botiquines** y cambia, si quieres, la ametralladora por le **rifle de asalto**. Ahora entra en el templo subiendo por la escalinata.
CHECKPOINT.

Camina un par de metros y dale un patadita a una de las dos rocas que hay a tus pies y observa. El suelo que hay delante de ti se abrirá dejando al descubierto unas enormes "picadoras de carne". Para pasar por encima, **salta y lanza el garfio a la pieza brillante** que hay en el techo. Mantente unos segundos balanceándote y luego salta hacia delante. Verás entonces **una sala con varias cadenas** que la recorren de arriba abajo. Comienza a subir por la de en medio y, cuando ya no puedas continuar, salta a la primera de ellas. **Sube los más rápido que puedas** y salta de vuelta a la de en medio 10.. Desde lo alto, podrás llegar al pasillo que hay en la zona superior. Unos metros más adelante darás con otra cadena con la que bajara a tierra firme.
CHECKPOINT.

Zambúllete en la "piscinita" que hay frente a ti y bucea para poder rodear las rocas y emerger por el otro lado. **Un jaguar te espera aquí,** así que saca las pistolas. Una vez te libres de él, baja por unas escaleras y detente. Las paredes de los lados se convertirán en una letal presa, pero si eres rápido no te harán pulpa.

Las siguientes presas son más complicadas de superar. **En el rincón de la izquierda puedes ver una jaula**. Agárrala y empújala a lo largo de todo el corredor, atravesando las prensas sin peligro alguno, pues su rígida estructura evitará que te aplasten. 11 Pero cuando llegues al final de la última, detente. **Suéltala y pasa por encima mientras ella aguanta los embates finales**. Sigue caminando entonces y llegarás a una enorme estancia.

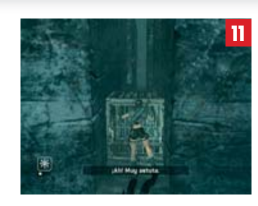




Si observas bien, verás que tu misión es **liberar los mecanismos de las paredes** para hacer que el portón del fondo se eleve dejando una salida abierta. Para ello, **debes colocar peso sobre las tres baldosas-mecanismo** que te rodean.

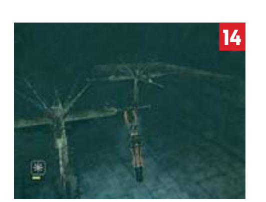
Una de ellas ya puede quedar accionada con sólo arrastrar la jaula que hay en el extremo derecho hasta ella. Para las otras dos debes hallar otro par de jaulas. Salta a la zona encharcada y elimina a nuevo **jaguar** a base de plomo. Luego busca en el lado izquierdo **una especie de balancín** de piedra, bajo el cual hay una jaula. Sácala de ahí y empújala sobre ese mismo extremo del balancín. Sube entonces a la pasarela de piedra central y salta desde ella, al extremo libre del balancín, el derecho. Con ello mandarás la jaula por los aires y aterrizará en la zona donde están las baldosas-interruptor. Colócala entonces sobre cualquiera de los dos libres y **repite el proceso con la tercera jaula**, la que está en el lado derecho de la zona encharcada.

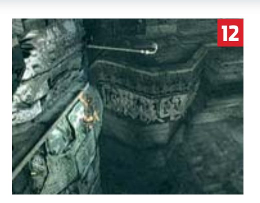

13


11

El portón del fondo quedará abierto. Busca en el extremo izquierdo una cadena por la que subir. Desde lo alto, salta hasta la pared de la izquierda, para engancharte en el filo. Sube un poco más y **usa una nueva cadena**, esta vez horizontal, para seguir avanzando 12. Déjate caer desde le extremo derecho y engancharte de otro filo y salta desde él a la barra que sale de la pared. Desde ella llegarás hasta la zona de salida. **CHECKPOINT.**

Da unos pasos y una escena te mostrará como se activa una letal trampa. Para evitarla, pulsa "●" cuando se te indique y luego "✖" 13. ¡Por lo pelos! **CHECKPOINT.**


14


12

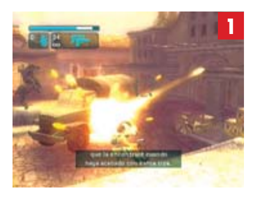
Sigue caminando por el corredor y, antes de quedarte enganchado como se te indica, saca las pistolas y **acaba con el jaguar** que hay en la zona inferior. Engánchate entonces del filo del suelo y desplázate a la derecha, para dejarte caer poco a poco hasta el suelo. **Verás una serie de veletas con clavos** repartidos por toda la zona, y de cuyos "brazos" puedes engancharte 14. En uno de los rincones hay un montículo desde el que podrás alcanzar los brazos de una de ellas. **Comienza a saltar de frente de una a otra** hasta que llegues al filo de una pared. Desplázate por él hacia la derecha, sube al final un poco y luego a la izquierda para llegar a un nuevo pasillo. **CHECKPOINT.**

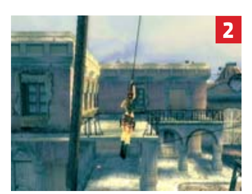
Camina hasta el final del corredor para salir al aire libre y mira la escena. Tras ella corre de frente saltando los trozos sin maderos del puente y **saca el rifle de asalto.** Tendrás que liquidar a un buen número de **mercenarios**. Usa los muros para cubrirte y no dejes de moverte, con alguna que otra voltereta para evitar su fuego. Son muchos pero cobardes, así que será muy fácil.

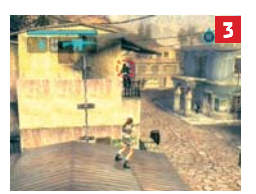
02 PERÚ: REGRESO AL PARAÍSO

Cambiamos de escenario y nos metemos en un polvoriento pueblo. Delante de ti tienes **un muñeco con el que practicar** todo tipo de ataques, siguiendo las instrucciones que aparecen en pantalla.
Cuando tengas suficiente, gira a la izquierda y llegarás a la plaza donde te espera **Anaya**... bien acompañada. Un auténtico batallón se te echará encima, pero si no dejas de moverte, recoges algún **rifle** del suelo y disparas a los objetos explosivos 1, será muy sencillo acabar con ellos. Luego **sube al mástil** que hay en la zona central y salta, desde lo alto, a la terraza del edificio contiguo. Salta la valla por la derecha y, en el aire, usa **el garfio para engancharte** a un objeto que hay sobre tu cabeza y poder así, alcanzar el edificio siguiente 2.
CHECKPOINT.

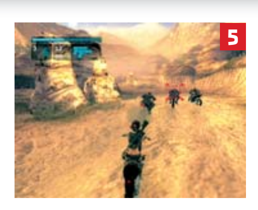
Atraviesa la casa saliendo por la otra puerta, tras recoger todas las **granadas** que hay encima de la mesa y prepárate. Durante los próximos minutos, vas a verte envuelta en un gran tiroteo, con **más de una decena de mercenarios** 3. **Busca siempre cobertura tras los edificios** y ten mucho cuidado con las granadas que lanzan tus enemigos. **En cuanto oigas un pitido** cerca de ti, sal corriendo para escapar de su radio

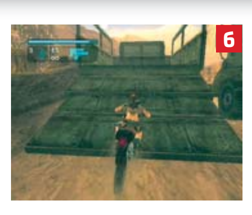

1


2


3







de acción. **El rifle de asalto es tu mejor aliado** aquí, y además obtendrás numerosa **munición** de cada uno de tus víctimas. Al girar la calle a la derecha, verás aparecer una **furgoneta con una ametralladora pesada** montada en la parte de atrás 4. Céntrate en acabar con el tipo que la controla y luego **úsala si quieres para acabar con sus compañeros**. Finalmente, **monta en la moto** que hay aparcada en el extremo izquierdo del pueblo.
CHECKPOINT.

Un paseíto en moto de lo más entretenido. Tu prioridad es disparar a todo lo que se te ponga a tiro, especialmente a tus enemigos y a los obstáculos que encontrarás cortándote el paso 5. Es importante que intentes coger los **botiquines** que hay repartidos por el camino, te van a hacer falta. **Cuando llegues al puente,** usa las rampas para saltar por encima de los agujeros y no caer al vacío. Al final, **3 camiones te cortarán el paso**. Céntrate en eliminar a los mercenarios que hay sobre el de la izquierda y sube a su parte trasera a través de la rampa 6.
CHECKPOINT.

Sabremos lo que le pasa a Amanda a través de un flashback. Camina por el único camino posible (**lanza una bengala** si no ves por donde vas), y enseguida verás una zona hundida que debes cruzar enganchándote a la barra que hay en el techo. Sigue adelante y verás como el camino queda bloqueado por un derrumbe de piedras 7. Date media vuelta y **busca un nuevo camino en el lado izquierdo** del túnel para llegar a una nueva estancia, donde descansa el cadáver de una de tus compañeras. Observa las baldosas de la zona central. **Písalas y verás como unas lanzas** salen de ambas paredes, quedando atascadas. Para alcanzar la que hay en el lado derecho de forma horizontal, **coloca la caja de madera debajo de ella** 8. Salta entonces hasta el saliente de la izquierda y sube. Desde él puedes alcanzar el filo que hay en la pared esculpida de delante y desde ahí, cruzar la sala hasta el otro lado. En la siguiente sala **encontrarás a tu amigo Kent atrapado** tras unos barrotes y una enorme bola de piedra sobre unas baldosas sospechosas. Como puedes ver, si la pisas, saldrán unas lanzas de la pared bastante perjudiciales para tu salud, **así que arrastra con mucho cuidado la bola hasta la rara base** que hay en el lado izquierdo de la sala. Una ve colocada, podrás subirte sobre ella y alcanzar la cuerda que cuelga del techo 9, con la que podrás alcanzar la plataforma superior.
CHECKPOINT.

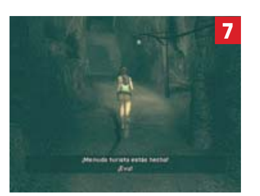
Déjate caer por el otro lado de la plataforma, y observa la desagradable escena. **Serás perseguido por una extraña criatura** con no muy buenas intenciones. Cuando veas que el punto de vista cambia a los ojos de la bestia, comienza a correr saltando por encima de las rocas y luego hasta una cuerda, con la que escapar 10.
CHECKPOINT.

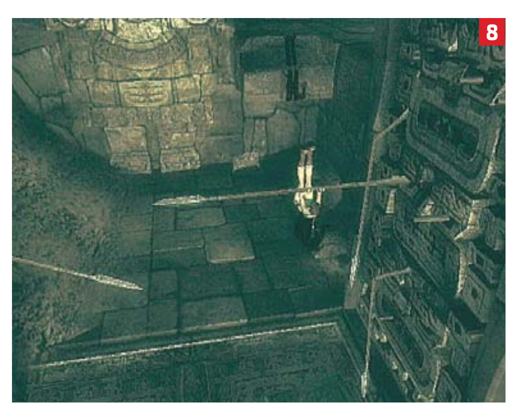
En la estancia en la que estás puedes ver una bola de piedra encima de una plataforma de piedra en el lado izquierdo. Sube hasta ella y empuja la bola por la rampa. **Rodarás así hasta las baldosas que activan la trampa** de lanzas, quedando una de ellas justo a la altura suficiente como para alcanzar otra nueva cuerda. Salta hasta ella y úsala para llegar hasta la plataforma de piedra de enfrente.
CHECKPOINT.

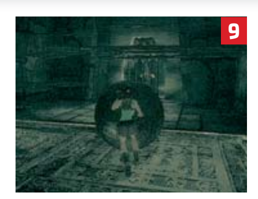
Sigue adelante, volviendo a usar una barra en el techo para evitar una trampa de lanzas y observa la trágica escena.
CHECKPOINT.

De vuelta al presente, atraviesa el campamento y sumérgete en el pequeño lago que hay al fondo. Bucea y enseguida **verás un pasadizo en el fondo** mediante el que seguir avanzando. Según buceas por el único camino posible, **ve buscando sitios donde tomar aire** 11, siempre en la superficie. Tras un par de minutos, **llegarás a la sala donde murió Amanda**.
CHECKPOINT.

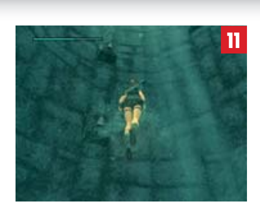




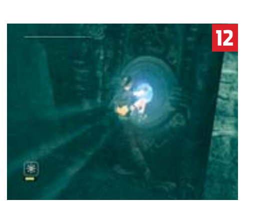


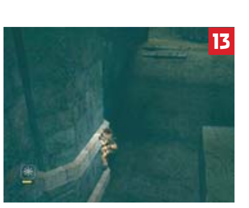

9


10


11

Hay 4 esferas brillantes en el fondo. Debes acercarte a ellas y pulsarlas. Cada una estará activa unos segundos y **debes conseguir que las 4 estén activas a la vez** 12. Sumérgete y **bucea rápido hasta ellas, sin salir ni una sola vez** a tomar aire. Si lo haces bien, no te ahogarás y el nivel del agua bajará. Sal por la única salida y escucha atentamente. **CHECKPOINT.**

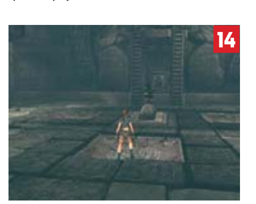

12


13

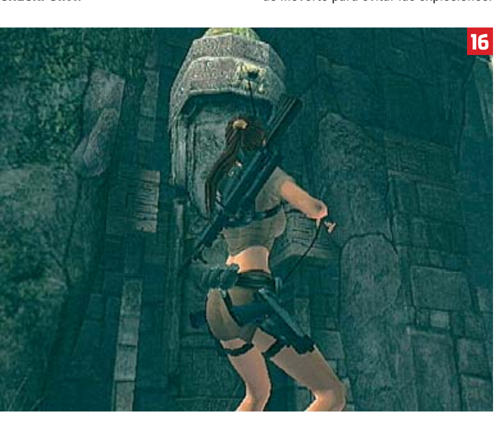
Camina de frente y te toparás con una rampa que no puedes superar. Sube por las cornisas de la pared izquierda y salta a la plataforma de la derecha 13. Desde ahí **usa el garfio en el objeto de lo alto** y balancéate hasta el filo de la pared de la derecha, un poco más adelante. Sube de nuevo y busca otro lugar donde usar el garfio. Repite la acción. **CHECKPOINT.**

Otra de esas escenas en la que tienes que pulsar botones cuando se te diga para evitar una muerte segura. Después, mira a tu alrededor. En esta impresionante sala hay 3 baldosas-interruptor alrededor de la estatua de lo que parece un perro 14. Para accionarlas, **debes poner encima de ellas una de esas bolas** de piedra gigantescas. Una de ellas está a tu alcance, así que empújala hasta la baldosa de la derecha. **La enorme figura que tienes a la derecha se abrirá**, dejando a la vista un par de escaleras por las que ascender por su estructura. Sube por la de la derecha hasta lo alto, salta hacia la izquierda y comienza a subir por la "cara" de la estatua 15. Salta de nuevo a la derecha y de ahí a la cima. Darás con **otra enorme bola de piedra**, así que empújala hasta el suelo. Baja por donde has subido y busca en la pared de la izquierda, junto al abismo por el que casi caes antes, un pedestal que sostiene otra de las bolas. Ponte a uno de los lados y **enfoca la cámara de manera que se vea el objeto brillante que hay en el pedestal**. Usa el garfio para engancharte a él y luego tira, para hacer caer la bola 16. Coloca las dos que ya hay a tu disposición en las dos baldosas restantes y ojo al vídeo. **CHECKPOINT.**

Desde donde estás (en lo alto de la estatua central), salta a las cornisas de la estatua derecha y sube para saltar a la estatua del lado izquierdo de la sala. Atraviesa su cima, tras subir por las escaleras, y salta a la plataforma que hay en la esquina de la izquierda. **Agárrate desde ahí al filo que recorre la pared** y desplázate hacia el abismo. Aterriza sobre una columna de piedra y usa la cuerda para llegar al otro lado del abismo... Te las verás con varios **grupos de mercenarios** mientras avanzas por el único camino, usando cuerdas y escalera. **Evita el uso de granadas en espacios cerrados** y usa el rifle. Cuando llegues a la cuerda que lleva al exterior, sube por ella, salta hasta tierra firme y busca cobertura porque hay más de 10 mercenarios esperándote, hasta los topes de granadas. No dejes de moverte para evitar las explosiones.


14

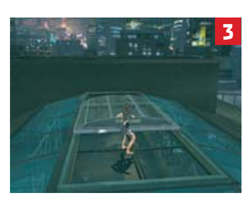

15


16

03 TOKIO: REUNIÓN CON TAKAMOTO







Vaya modelito, ¿eh? Comienza por bajar a la fiesta y hablar con el camarero 1. Sigue sus instrucciones y, tras hablar con Nishimura, una escena te pondrá en antecedentes. **Tienes que vértelas con un reducido número de Jazukas**, así que esmérate 2. Luego usa la **tarjeta** de Nishimura para subir en el ascensor hasta la azotea. **Observa donde está la moto roja** y sal al exterior. **Dispara al barril explosivo** y quedará libre una **tubería por la que subir** hasta la claraboya de la sala en la que está la moto. **Usa el garfio en la parte móvil** y tírate por el hueco para montar en la moto 3. Sal a la azotea y mira donde está la rampa orientada al edificio de Takamoto. **Coge carrerilla y salta el abismo entre** los edificios, siguiéndolas indicaciones de pantalla.
CHECKPOINT.

Salta a la barra para hacer alguna pirueta y llegar a la pasarela superior. Corre y salta a la siguiente antes de que la anterior ceda y saca las pistolas. **Apunta en primera persona a la cuerda** que sostiene el obstáculo frente a ti y dispara 4. Luego agárrate a la cuerda que cruza por encima de la calle.
CHECKPOINT.

Date la vuelta y verás una plataforma metálica a lo lejos. Usa el garfio para tirar de ella hacia ti y que se balancee 5. Cuando esté cerca, salta hasta ella y luego otra ve para **engancharte con el garfio a un foco** que hay en la esquina, sobre ti. Gira 90° a la derecha y repite la misma acción pero esta vez con dos plataformas metálicas.
CHECKPOINT.

Una vez en la azotea, acaba con 3 guardaespaldas y 2 perros y pasa por la puerta de la derecha. Sube al piso superior y pasa por la puerta del final del pasillo. En esta enorme sala llena de pantallas te espera **una buena cantidad de enemigos**, así que ten cuidado. Elimínalos, dispara a los dos anclajes que sujetan la pantalla gigante y túmbala usando el garfio. Liquida a otros dos yazukas y cruza la siguiente puerta.
CHECKPOINT.

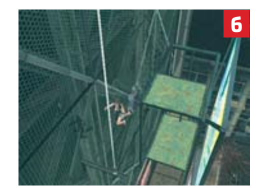
Otra vez al aire libre. Busca un mástil por el que subir en el lado derecho y, desde arriba, salta hacia la "jaula". Bordéala y salta sobre ella. **Usa el garfio sobre la superficie brillante del soporte** del anuncio de neón. Tira para colocarlo en posición horizontal y salta sobre él. Repite la operación con el siguiente y úsalo para llegar hasta la zona más alta. Encontrarás en el lado izquierdo una enorme barra 6. Sube por ella hasta que estés a la misma altura que el nuevo anuncio. S**alta hacia la barra horizontal** de su estructura y tu propio peso hará que gire. Vuelve a la barra, sube un poco más y salta a la plataforma, ahora sí, horizontal.
CHECKPOINT.

No te entretengas y salta hasta la barra del otro extremo y comienza a subir rápido antes de que ceda. De ahí hasta los mástiles de la izquierda y hasta el patio del otro extremo. Entra al interior del edificio y **liquida a 5 matones.** Continúa por la puerta de la izquierda hasta un nuevo pasillo a la derecha. **Observa la bola** junto al pared y **entra en la sala de control** de la izquierda. Pulsa los dos **interruptores** y descubrirás que el pasillo de enfrente está plagado de **sensores láser** que activan la ametralladora del fondo, y la existencia de una enorme sala más adelante. **Coge la bola y empújala** desde atrás por el pasillo, haciendo de escudo 7. Avanza, ya sin ella, hasta la sala antes vista.
CHECKPOINT.









Tres yazukas te esperan tras la amenazas de Takamoto, así que acaba con ellos. Luego observa la figura de dragón que hay sobre tu cabeza. Una de **sus patas delanteras brilla**, indicando que puede usar en ella el garfio. Lánzalo y tira de la cuerda para hacer que se balancee lo suficiente como para **impactar contra la cristalera de la pared** de la izquierda 8. Una vez rota, sube por ella tras matar a otros dos "malos" y, finalmente, sube al ascensor (en el despacho de final del pasillo hay munición para el rifle de asalto).
CHECKPOINT Y ENEMIGO...


7


8

↘ TAKAMOTO

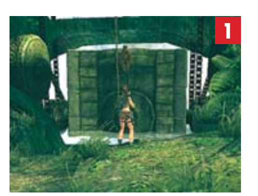
Por fin cara a cara con este escurridizo jefe yazuka. Estás en una sala circular con varias ametralladoras y una pasarela superior que es donde te espera el japonés. Olvida las ametralladoras y busca cuanto antes una barra detrás de alguna de las estatuas por la que subir hasta la pasarela, donde no serás alcanzo por las defensas automáticas. Ahora céntrate en Takamoto. La lanza que lleva es capaz despedir "bolas" de energía en abanico, pero de las que puedes defenderte si te pones detrás de alguna estatua. El método es sencillo: armado con el rifle, y oculto tras alguna de las figuras, haz rápidas salidas a izquierda o derecha y dispara contra tu enemigo ráfagas cortas para luego volver a sitio seguro 1. No hay que hacer más. Sal y ocúltate para volver a salir y disparar. Te llevará algunos minutos (sobretodo si tienes que usar las pistolas) pero caerá a tus pies muy fácilmente.


1

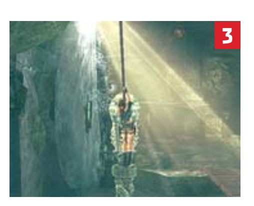
04 GHANA: DETRÁS DE JAMES RUTLAND

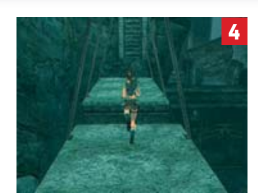
Baja las escalinatas hasta un impresionante lago con una enorme catarata. Lánzate al agua para llegar hasta la isleta central. Como ves, hay una compuerta que podría ser abierta usando el garfio 1, pero antes debe **subir por los escalones de roca que hay a la derecha, y desde ahí saltar a la cuerda** para levantar el "pestillo". Abre ahora la compuerta y la entrada al templo hará su dramática aparición.
CHECKPOINT.

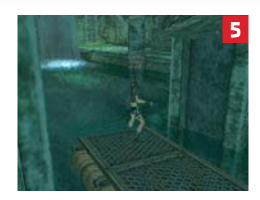
Entra en él y verás una zona inundada por la que es imposible nadar debido a la corriente que produce una pequeña catarata. **Lanza el garfio a la balsa metálica** hay al fondo y acércala hasta tu orilla. Desde ella podrás llegar de un salto a las cuerdas que cuelgan del techo y cruzar al otro lado. Sigue caminando hasta que salgas a una enorme sala plagada de enemigos. Lo primero es **disparar al barril** del fondo para que la explosión acabe con el tipo que controla una **ametralladora pesada**, para luego encargarte del resto, con la ayuda de granadas y cubriéndote tras las cajas 2. Cruza la zanja y sube a la estructura del fondo por el lado derecho. Desde lo alto alcanzarás la cuerda que hay en ese mismo lado. **Balancéate hasta que tus pies impacten en la columna** que está junto a la zanja, haciendo que caiga y liberando el mecanismo hidráulico para que todo vuelva a funcionar. Baja al suelo y salta para agarrarte a una de las **barras que giran clavadas a la rueda hidráulica** de la izquierda 3. Desde lo alto podrás llegar hasta una nueva plataforma, al fondo. Desde ella, **lanza el garfio a la pasarela metálica** de la izquierda y acércala hasta ti para que puedas montar en ella. **Luego lanza el garfio al "tope" de piedra brillante** que hay en el otro extremo de la sala, para tirar y hacer que la pasarela en la que estás se acerque

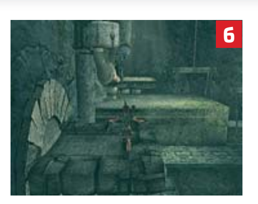

1


2


3



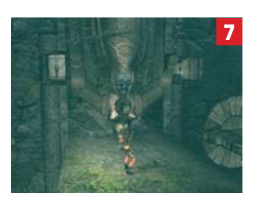




a él. Salta hasta allí y luego a la cuerda que hay junto a la pared. Podrás así alcanzar **las barras horizontales que hay frente a ti y luego la escalera de piedra** del fondo. Sigue subiendo y cambia de escalera en cuanto llegues arriba. Al final de la misma, en el lado izquierdo hay una estrecha cornisa en la pared por la que desplazarte, subir un poco más y acabar llegando hasta lo más alto, mediante una estructura metálica que hace de escalera.
CHECKPOINT.

Tu misión ahora es desatar un enorme caudal de agua, para lo que debes lanzarte a la "piscina" seca que hay frente a ti y acabar con el jaguar que merodea por la zona. Sube por las escaleras de la derecha y avanza por la pasarela hasta la siguiente esquina. Sigue subiendo y **salta al bloque de piedra** que hay suspendido del techo. Antes de que baje demasiado debido a tu peso, salta al siguiente y, desde ahí, a la escalera de piedra 4.
CHECKPOINT.

Sube hasta lo alto y mira hacia abajo para ver al parte inundada de la piscina. Salta al agua por el lado derecho y sube a la balsa metálica. Usa el garfio en el trozo de columna brillante que hay frente a ti y ayúdate de él para avanzar. Luego mira a la izquierda y verás otro similar al fondo. **Usa de nuevo el garfio** y tira para llegar hasta la orilla derecha 5. Sube por las escaleras de piedra y, desde lo más alto, salta de espaldas al bloque de piedra. Espera unos segundos y salta al siguiente cuando quede a tu altura, y desde él, rápidamente a la plataforma de piedra.
CHECKPOINT.



A la izquierda hay una columna con una hendidura a la que agarrarse. Desplázate a la derecha y déjate caer a la de más abajo, rodéala y sube. Salta a la siguiente en horizontal y déjate caer a la que se ve más abajo en la pared. Sigue a la derecha hasta una pasarela de piedra.
CHECKPOINT.

Pisa la baldosa que hay a tu izquierda de color diferente y verás como una enorme caja que hay sobre una plataforma, cae al suelo 6. Salta hasta esa plataforma y de ahí a la central. **Observa el mecanismo brillante** de la figura "humana" y luego salta a la plataforma de la derecha. **Pon la caja sobre esa otra baldosa** y regresa a la de la izquierda. Debes pisar la primera baldosa-interruptor y correr sin perder un segundo hasta la plataforma central, donde enganchar el garfio en el mecanismo brillante y tirar de él **mientras el grillete de la izquierda permanece abierto** esos segundos 7. Lograrás que la reserva de agua fluya por la zona.
CHECKPOINT.

Regresa a la sala de las ruedas hidráulicas por el mismo camino, hasta la plataforma con el "tope" brillante.
CHECKPOINT.

La puerta se ha abierto y las trampas se han activado. Supera la primera tanda usando la voltereta para cruzar en el momento adecuado. En el segundo tramo, con cuchillas giratorias, **empuja la enorme piedra de la izquierda** hacia delante para que te sirva de escudo 8. Y en el tercero, también de cuchillas, esperas a que el juego de abajo se aleje de ti y ve tras él. Cuando se acerque el superior, agáchate y salta sobre el inferior cuando se acerque.
CHECKPOINT.

Sigue caminando y verás que una bola de piedra gigante se te va a echar encima 9. **Corre y salta por encima del palo** de la derecha y luego haz una voltereta pasar por el hueco del lado izquierdo. Finalmente salta el abismo...
CHECKPOINT.

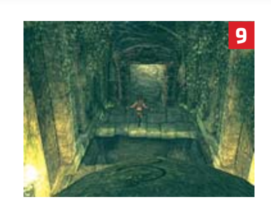
De nuevo al aire libre, en el lago de entrada. A tu derecha hay una pértiga horizontal a la que saltar, y de ahí, a la cornisa de la columna siguiente. Bordéalas y sube, para luego saltar a la siguiente columna. Sube un poco más y salta a la pértiga de la derecha, antes de que la roca de la pared caiga sobre ti. Haz el "mono" de barra en barra hasta que alcances tierra firme.
CHECKPOINT.





Desde ahí podrá atravesar al otro lado de la fachada saltando a las pasarelas metálicas instaladas y el resto de plataformas 10. Cuando estés en el otro extremo, salta a la pértiga de la pared y de ahí a la cornisa de piedra. Desplázate a la izquierda y sube a la de arriba. No pares ni un segundo y salta hacia la derecha, antes de que un nuevo derrumbe te dé un disgusto. Sigue usando las pértigas para subir e ir a la izquierda. Salta de nuevo a la pared, y desplázate a la izquierda rápido para esquivar otra roca. Un par de saltos más, y se acabó. **CHECKPOINT.**

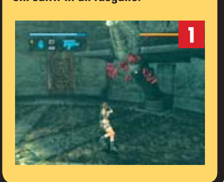
Otra vez en el interior del templo... Enciende la linterna y usa los enganches del techo y el garfio para superar un par de agujeros con lanzas. Un poco más adelante te espera un par de mercenarios. Elimínalos y sigue hasta una amplia estancia. Usa las pértigas de la pared de la derecha y las hendiduras para subir hasta lo alto y continuar hasta otra enorme cueva. **Aquí patrullan más de media docena de enemigos** 11, así que echa mano de las granadas, siempre manteniéndote alejado



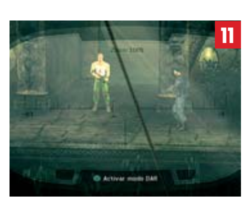
de los barriles explosivos. **Usa las cajas metálicas como cobertura** y no dejes de disparar. Cruza la puerta y acabarás llegando a otra amplia estancia con un par de escaleras. Sube por la de la izquierda y permanece atento, pues **caerán enormes bolas de roca** desde lo alto. Puedes refugiarte en el soportal de la pared de la izquierda, para luego **saltar a la cuerda que hay entre ambas escalinatas**. Salta a la escalera de la derecha y esquiva otra roca para acabar de subir a lo alto 12. Ponte sobre la **baldosa interruptor** y espera a que la compuerta de enfrente se eleve del todo. Luego corre y pasa antes de que vuelva a cerrarse. Sí: James te espera más adelante.

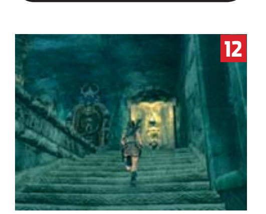
↘ JAMES RUTLAND

Una lucha bastante sencilla la que te espera. Estás en una sala circular (¡vaya novedad!). Y James lo único que hace es pegar fuertes puñetazos potenciados por la espada y lanzar granadas. De vez en cuando y, para sanar sus heridas, se sube a una de las 4 plataformas que hay alrededor. Lo primero es destrozarlas. Dispara a los puntos señalados en el centro de cada una de ellas y luego usa el garfio y un fuerte tirón para echarlas abajo 1. Sin posibilidad de sanarse, James no dejará de intentar de alcanzarte con sus puños. No dejes de moverte y disparar y tardarás segundos en eliminarle, y sin sufrir ni un rasguño.









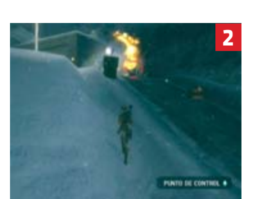
05 KAZAJISTAN: PROYECTO CARBONEK

Salta al abismo y pulsa "▲" en cuanto se te indique. Luego **usa la ametralladora** que hay en el tejado donde estás para acabar con el mini-batallón que hay frente a ti 1. Con la zona ya despejada salta al suelo y entra en el edifico de enfrente. Dentro hay una escalerilla que lleva al tejado y desde ahí, podrás saltar hasta la torreta defendida por otro tipo. **CHECKPOINT.**



Usa el cable que lleva al suelo para deslizarte y saca el rifle. Céntrate en el tipo que maneja la ametralladora (**dispara al barril** de detrás) y luego liquida a sus compañeros. Coge los **botiquines** y entra en el edificio de la izquierda. **CHECKPOINT**.

Tras la escena sal al exterior, ya con el rifle en la mano. Han vuelto a rodear la casa media docena de mercenarios:

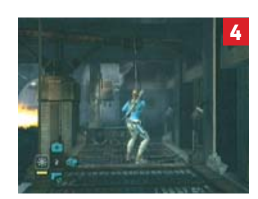


liquídalos. Con todo más tranquilo, busca la compuerta donde usar la **contraseña** que te acaban de dar, entra y échate a la izquierdo del camino inmediatamente. Dos "graciosillos" están tirando barriles explosivos por la cuesta, así que sube por ese lado para acabar con ellos 2. Entra en el edificio y **consulta los ordenadores**. Luego sube las escaleras hacia el tejado. **CHECKPOINT.**

Usa los cables tendidos por el recinto para llegar a las vías del tren, donde te esperan más enemigos. Lo principal es llegar hasta la **boca del túnel y coger la moto** que allí hay aparcada. **CHECKPOINT.**

Otra carrerita parecida a la que ya viste en un nivel anterior. Tendrás que perseguir al tren mientras te libras de


3


4


5

algunos **motoristas y jeeps armados**. Usa los barriles explosivos del camino para hacer saltar a los jeep y no te despistes con los **botiquines**. Cada vez que el tren se meta en un túnel, tú debes optar por el **camino de la derecha,** mientras usas rampas no caer al vacío 3. Tras el segundo túnel, debes caer sobre el mismo tren y llegar a la cabina. **CHECKPOINT.**

Lara está en una situación bastante delicada, así sigue al pie de la letra las instrucciones de pantalla. Tras unos segundos, la cosa se tranquilizará. **CHECKPOINT.**

Desde donde estás, lanza el garfio al extremo de la grúa y tira para **acercar la cuerda** que de ella cuelga. Úsala para llegar al otro lado y, desde esa plataforma, salta al cartel de la pared. Desde él podrás cruzar la vía de un salto, ayudándote de una barra horizontal. Finalmente caerás sobre otra plataforma similar desde la que debes repetirla misma acción con la siguiente grúa 4. Al final, **dispara al ventilador** y salta hacia las tuberías que hay justo debajo, para colarte por el conducto. **CHECKPOINT.**

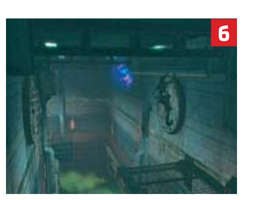
Camina por e conducto y evita un par de cables electrificados saltando y luego agachándote. Coge de la mano del **cadáver del científico congelado un botiquín y un documento**, y luego toma el camino de la izquierda. Salta a la barra horizontal y de ella a la cuerda, para llegar a tierra firme. Continúa por la única ruta posible mientras te deslizas por ramas, **saltas sobre cables y disparas a ventiladores**. La última de estas rampas acaba frente a una barra horizontal, a la que tienes que llegar. De ella, **salta hacia delante y, en el aire, lanza el garfio** para columpiarte del objeto metálico del techo. Salta al pasillo de enfrente y aterrizarás en un enorme almacén. **CHECKPOINT.**

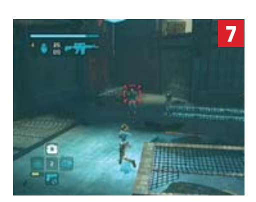
Ve a la izquierda y enseguida verás el generador que debes encender, pero sin combustible. Súbete a la caja de metal de la izquierda, entre unas tuberías amarillas y una viga 5 y, desde ahí, a la caja de la pared de ese mismo lado. Salta a la plataforma de metal y luego a la pasarela del fondo. Desde el extremo contrario puedes alcanzar la **cuerda del depósito de combustible** de un salto y accionar el generador tirando de la zona brillante de su frontal. **CHECKPOINT.**

Date media vuelta y sal del hangar por la puerta de la derecha. Debes superar este pasillo **evitando los chorros de gas** de las paredes. Para ello, sube a la plataforma de la derecha y luego usa la siguiente barra horizontal y la cuerda para llegar a la esquina. Salta a la siguiente plataforma y mira el cable que cruza la pared derecha: **una chispa lo recorre de lado a lado**. Debes engancharte cuando acabe de pasar sobre tu cabeza y llegar al otro lado antes de que te alcance 6. Salta a la pared contraria, bordea la esquina y salta al otro lado para caer a la pasarela metálica. Repite lo mismo, pero esta vez por una tubería que cruza el resto del pasillo. **CHECKPOINT.**

Monta en la extraña arma que hay a la izquierda y úsala durante unos segundos. Necesitas darle al enchufe otra vez, así que **baja y deslízate por lo que queda de la pasarela** de metal. Acaba con **3 mercenario**s más y ve hacia la máquina del fondo a la izquierda. Debes subir por la barra electrificada de la izquierda, **evitando el arco eléctrico**. Una vez arriba, salta a una barra horizontal y de ahí a una cuerda. Delante hay otras 3 tuberías verticales electrificadas a las que debes de llegar una detrás de la otra y hasta el suelo. **Coge el objeto del científico muerto** de la pared y sal por la puerta de la derecha a un nuevo pasillo. **CHECKPOINT.**

Al final hay otra zona contaminada por gases, así que sube a la plataforma de arriba y salta hasta una gigantesca sala con **mercenarios**. Presta atención a las granadas y liquídalos 7. A la derecha puedes ver el **núcleo tesla** que buscas, pero descargado. **Muévelo un par de**


6


7

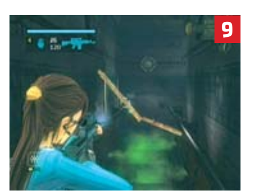
metros hacia el centro por sus raíles y súbete en él para alcanzar la escalera de la pared. De ahí salta a la pasarela metálica de la derecha, luego a una barra y de nuevo a otra pasarela. **A la derecha hay una cuerda** que sirve para llegar a la **esfera azul** del techo. Bordéala y salta a otra barra. De ahí a la pared de enfrente y finalmente a las escaleras. Sigue saltando hasta la sala de control, coge un **diario** de otro científico y **acciona la palanca del cuadro de mandos**. **CHECKPOINT.**

Ya cargado el núcleo, sal por la puerta de la izquierda y baja al suelo. **Usa el garfio para arrastrar el núcleo** hasta el pasillo. Esquiva los **chorros de gas tóxico** y luego te toparás con **cables de alta tensión**. Para pasar, debes usar el garfio y tirar de ellos para que se balanceen, interrumpiendo durante unos instantes el flujo eléctrico y para poder pasar. Finalmente llegarás hasta el **hangar del cañón Tesla** 8. Abre la compuerta que hay frente al núcleo usando el garfio. **CHECKPOINT.**

Las cerraduras de las puertas se han roto: pasa por la puerta de la derecha, coge un **diario** y monta en el cañón. **Usa su capacidad de atraer y lanzar objetos** para acabar con los 3 mercenarios de la pasarela de enfrente (los barriles son muy útiles) y luego úsala para desplazar la plataforma colgante en el lado derecho. Baja del cañón y salta hasta ella, para alcanzar el siguiente pasillo. **CHECKPOINT.**

Sube en la plataforma que hay sobre ti y usa los objetos metálicos de más adelante para avanzar. Para ello, lanza contra ellos el garfio y luego tira. **Hay dos zonas en las que tendrás que agacharte** y luego saltar para esquivar algunos obstáculos. Para quitar de en medio las tuberías atravesadas, dispáralas 9.

8



9

BICHO DE AMANDA

A pesar de su aspecto, verás como resulta fácil acabar con él. Para variar, estás en una estancia circular. Lo primero que debes hacer es activar los 4 interruptores que hay en la pared, mientras no dejas de correr y hacer volteretas para esquivar los lanzamientos de semejante bicho. Una vez activados, móntate en el cañón Tesla del centro y apunta hacia arriba. Verás 4 enorme esferas que deben entrar en contacto con el flujo eléctrico que hay detrás de ellas. Para ello, usa el disparo de repulsión un par de veces seguidas contra ella, pero hazlo deprisa, pues deben quedar conectadas las 4 en unos pocos segundos antes de que se vuelvan a "liberar". Mientras, puedes librarte de tu enemigo disparando ese mismo tipo de rayo contra él, pero sólo lograrás unos segundos de respiro 9. Con las 4 esferas conectadas, baja y usa el garfio en el fragmento que hay encima del cañón Tesla. "Chupao"...



1

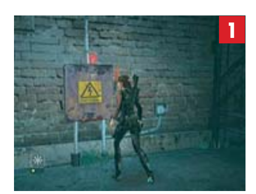
06 INGLATERRA: ¿LA TUMBA DEL REY ARTURO?

Comienza moviendo la caja de la derecha hasta dejarla debajo de la rejilla que brilla en lo alto. **Arráncala con el garfio** y sube hasta ella. Repite la historia con la rejilla del cuarto en el que estás y llegarás de nuevo a la calle. **CHECKPOINT.**

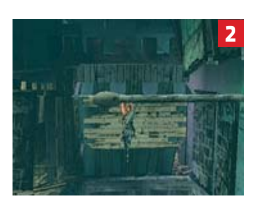
Da unos pasos de frente y verás que el camino está cortado por una valla. Súbete a la cornisa de una de las ventanas de la pared de la derecha y salta por ellas a la izquierda. Luego sube a la cornisa de arriba y sigue hacia ese lado, para bajar finalmente por una tubería. Acciona la **palanca del cuadro de fusibles** y conseguirás que la instalación recupere el flujo eléctrico 1. Ahora deshaz el camino, **con cuidado de no tocar el suelo** hasta llegar la esquina del final. **CHECKPOINT.**

Entra y busca la espada y la piedra clásica del mito del Rey Arturo y pasa por la puerta que se ha abierto ante ti. Camina de frente y **salta al mástil que hay en la pared y de él al siguiente**. En cuanto éste ceda y se pegue a la pared, salta al tercero de ellos rápidamente y después a la plataforma elevada. Comenzará a bajar, y tú debes volver al anterior mástil momentáneamente para saltar de nuevo en esa dirección cuando la pasarela quede totalmente asentada 2. **CHECKPOINT.**

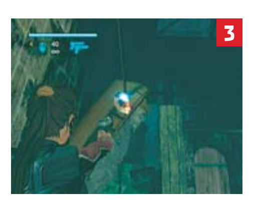
Para superar el siguiente agujero, dispara al enganche del ataúd que cuelga del lado izquierdo y salta hasta el fondo 3. Para abrir la siguiente puerta, destroza los maderos de su izquierda y aléjate unos 3 metros. **Lanza el garfio contra el contrapeso** que había tras ellos y tira hasta que la puerta se abra del todo. Luego corre antes de que se cierre y darás con un almacén donde aguarda una **carretilla motorizada**. Úsala para abrirte paso a través de las cajas y luego, en la



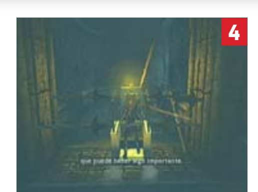
1



2



3


4


5


6

cripta, por la pared de la izquierda. Te servirá también para sortear a lo bruto las trampas que pueblan el corredor 4. Acabarás llegando a una enorme puerta cerrada. **Baja las "palas"** y acércate a ella. Una vez enganchada, sube las palas, forzando así la puerta y pudiendo pasar al otro lado. Continúa adelante y prepárate para pulsar "✖" en cuanto veas la escena en la que la carretilla...
CHECKPOINT.

En la pared de la izquierda hay unas cornisas que puedes usar para avanzar y comenzar a descender por esta tremenda torre. En cuanto veas que la cosa empieza a temblar, acelera el paso y déjate caer al siguiente tramo de escalera. Desde él hasta la siguiente pared y así durante un buen rato, durante el que también deberás usar una cuerda para llegar un piso más abajo 5. Sigue de cornisa en cornisa y llegarás al fondo.
CHECKPOINT.

Olvida de momento la inscripción "III" en una de las paredes y continúa caminando. Salta por encima de la **balsa de aceite ardiendo** y darás con un pasillo tipo "brasa": como ves el suelo está compuesto por unas parrillas que echan fuego. Por suerte dos tramos lo hacen a intervalos, así que aprovéchalos para llegar hasta el otro lado a base de saltos.

Antes de seguir **lanza el garfio a la caja metálica entre la llamas** y arrástrala hasta que quede al inicio de la siguiente parte incendiada. Súbete a ella y salta hasta el tramo de suelo que se enciende a intervalos y luego hacia una segura más adelante. Recupera otra vez la caja y pégala a la pared de la derecha, para pasar por encima del portón.
CHECKPOINT.

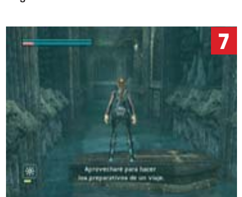
Abre la compuerta por la que acabas de pasar y recupera la segunda caja. Debes empujar ambas por el pasillo central e introducirlas en el tramo lleno de quemadores, una detrás de la otra 6. Sube a ellas y salta al fondo, a zona segura.
CHECKPOINT.

Si miras a la izquierda verás una enorme sala llena de agua. Atraviesa la piscina y sal por la derecha. Desde ahí, da la vuelta y **apunta a la lámpara sobre la piscina**. Tira de ella y suéltala para que, con el balanceo, **impacte sobre un nicho que contiene un ataúd**. Usa el garfio para tirarlo al agua y luego sube a él. Podrás usar como anclajes las dos lámparas de los lados y la que hay en el extremo por donde has llegado, para hacer avanzar a la "barca". Una ve fuera, colócala encima de la **baldosa interruptor** que abre la compuerta de enfrente.
CHECKPOINT.

Otra nueva zona inundada y otro sarcófago. En fin. Acciona la **palanca** que hay al inicio del canal, a la izquierda. Luego súbete en el sarcófago y, cuando pase junto a una entrada a otra zona de los canales, algo elevada 7. Salta por encima de ella y toma el camino de la izquierda. Gira de nuevo hacia ese lado y verás otra **palanca**. Tira de ella y el sarcófago aparecerá de nuevo. Úsalo para llegar a una zona casi llena de agua.
CHECKPOINT.

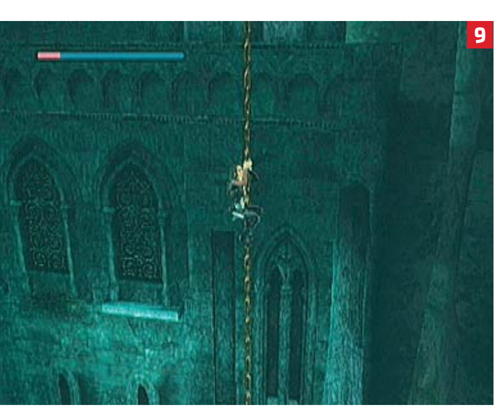
No te dejes impresionar por la grandiosidad de esta cueva. Sal del agua por el otro lado y ve a la entrada del templo. Verás **dos antorchas** a ambos lados. Usa el garfio sobre ellas para modificar su posición original, dejando a la de la derecha mirando hacia atrás y la de la izquierda hacia la ese mismo lado 8. Luego busca en ese extremo unos filos en la roca con la que comenzar a subir. Desde ahí, salta a una pértiga y luego a una rampa de piedra. Mientras desciendes, salta para alcanzar la antorcha de antes. Girará y quedarás mirando a la otra. Salta de y lanza el garfio en el aire **para engancharte de la lámpara que hay sobre ti**. Ahora podrás llegar a la segunda antorcha y desde ella a la zona elevada que queda ante ti. Sigue subiendo usando las cornisas de las ventanas y llegará al tejado por una larga cadena 9.





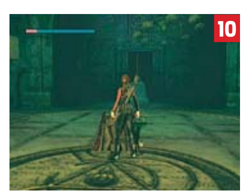
7


8


9

En el extremo izquierdo hay hallarás la cuerda por la que descender al interior. **CHECKPOINT**.

Tras la asombrosa historia que nos cuentan Lara y sus amigos, observa lo que hay a tu alrededor. Para empezar, **arrastra la tumba destrozada** de la derecha hasta la media columna del extremo contrario. Ahora usa el garfio desde el zócalo de la espada en la lámpara y tira de ella 10. Rápidamente debes subir a la media columna para **saltar hasta el contrapeso** que cuelga del techo, haciendo que la campana se levante y la lámpara choque contra ella. **Por fin, tienes el último fragmento de la espada**. **CHECKPOINT.**


10

MONSTRUO DEL LAGO

No va a ser fácil abandonar la zona por culpa de semejante bichito. Hay 4 columnas en los lados a las que hay adosadas una rueda dentada. Si disparas contra ella, empezará a vibrar, atrayendo la atención del monstruo unos segundos. Debes aprovechar entonces para lanzar el garfio contra la rueda dentada y tirar. Una jaula impactará sobre la cabeza del monstruo 1. Repite lo mismo con las otras 3 columnas y se acabó. Procura usar el rifle: dispara más rápido y harás que la columna vibre antes.

Usa el cadáver del monstruo para salir del lago por la zona izquierda. Comenzarás a deslizarte y vivirás otra de esas escenas en la que debes ser rápido de reflejos a la hora de pulsar botones. CHECKPOINT.

Cuando veas que los monstruos desisten de convertirte en su desayuno, dispara a la argolla que sujeta la compuerta. Sube mediante alguno de los escudos pegados a ella y luego alcanza la puerta final mediante la cuerda 2. CHECKPOINT.

Durante los próximos minutos tendrás que enfrentarte a distintas oleadas de enemigos, mientras deshaces el camino que ya conoces hasta la superficie, aunque por suerte todo será más corto.


1


2

07 NEPAL: LA LLAVE DE GHALAU

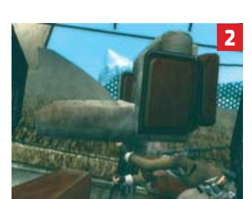
Durante el primer minuto la cosa se limita a **usar los salientes de la montaña y las pasarelas** de piedra para ascender. Ten cuidado: hay zonas que aguantarán tu peso sólo unos segundos, por lo que no debes entretenerte. No encontrarás ningún problema. **CHECKPOINT.**

Salta en vertical y lanza el garfio hacia el objeto de arriba, para balancearte y llegar hasta el **grupo de estalactitas de enfrente**. Tienes que darte la vuelta y saltar a la siguiente antes de que cedan, y desde la tercera llegar a una cornisa de nieve 1. Bordéala y sube hasta la cima. Luego dispara a la placa de hielo de la derecha. **CHECKPOINT.**

Atraviesa el corto túnel y estarás al otro lado de la montaña. Ahora toca bajar.

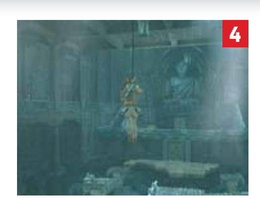
Salta a la plataforma de la derecha y déjate caer por la rampa, para saltar al final de la misma hasta la siguiente. Repite la acción para aterrizar sobre suelo firme. Gira a la izquierda 90˚ y salta de nuevo y, sin pararte, a la pértiga horizontal de enfrente, antes de que se derrumbe la plataforma. Vuelve a saltar y **usa el garfio cuando estés en el aire** para llegar hasta la cueva de enfrente. **CHECKPOINT.**

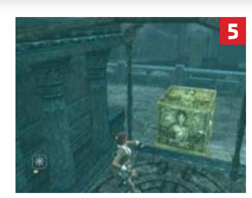

1

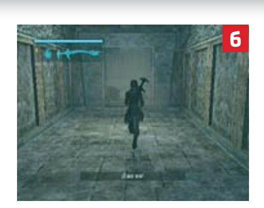

2



3







A tu derecha hay un trozo del fuselaje del avión que puedes arrastrar y dejarlo caer a la zona inferior. Desciende tú por el lado izquierdo y acaba con ese jaguar polar (o lo que sea). Seguro que ya ves la parte central del avión a tu izquierda pero antes de entrar hasta el fondo, arrastra una de las piezas móviles que hay alrededor hasta ese primer extremo, para que asegure la posición del avión. Entra entonces y tendrás que superar otra secuencia de reflejos si quieres recuperar el colgante de una pieza **2**. **CHECKPOINT.**

Salta por el sitio por donde ha caído el avión y usa las distintas rampas para avanzar. Ten cuidado que encontrarás un par de frágiles pértigas segundos. **CHECKPOINT**.

Camina por la cueva y salta el abismo hacia la plataforma de la izquierda. De ahí a la pértiga y después a la cornisa de la pared. Corre a la izquierda antes de que se venga abajo y déjate caer la que hay debajo de ti. **Salta de espaldas a la pértiga y luego a la estalactita**. Sube un poco por ella y salta a la plataforma que hay a tu espalda. Sin perder un segundo sigue saltando de frente y luego desplázate a la derecha. Agárrate a la cornisa siguiente y, tras girar la esquina, salta de espaldas hasta una barra vertical. Sube y continúa a la derecha. **CHECKPOINT.**

Ya en una zona más amplia, tendrás que vértelas con un reducido grupo de mercenarios **3**. **Usa el montículo** de en frente para subir hasta que está pegado a la pared y de ahí, al siguiente de la derecha. Usa el garfio en el objeto metálico que hay en lo alto y así alcanzar la mayor de las estructuras. Usa el cable para llegar a la siguiente zona. **CHECKPOINT.**

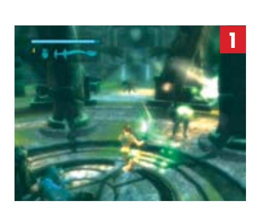
Salta de carámbano en carámbano y luego al agua. Como puedes ver, tan fría está que **consume lentamente tu salud,** así que sal rápidamente. Pasa a la siguiente cueva y darás con un río en el que flotan distintos trozos de hielo. Debes llegar hasta el lado izquierdo, en la orilla contraria, así que afina los saltos. **CHECKPOINT.**

Impresionante sala ¿verdad? Pues todo es mucho más sencillo de lo que parece. Acaba con el jaguar y camina de frente. Salta al abismo que tienes delante y l**anza el garfio para engancharte al objeto metálico del techo** **4**. Repite con los dos siguientes y aterrizarás junto a otro jaguar. Una vez lo liquides **observa el mecanismo que hay alrededor de la puerta** que te servirá para seguir adelante. Se trata de una especie de balanza y tienes que conseguir **llevar la caja dorada al techo** que hay sobre la puerta. Primero coloca la caja pequeña en la plataforma de la izquierda (salta sobre ella y usa el garfio). Sube al techo y súbete al otro lado de la balanza. Mete en ella la caja dorada y regresa a la otra **5**. Cuando baje con tu peso, mete la caja grande en ella y, finalmente, sube de nuevo al techo. Ahora coloca el objeto cuadrado sobre la baldosa grabada y cual la dichosa puerta. **CHECKPOINT**.

Por fin Excalibur es tuya. Prueba su tremendo poder y luego sal por la puerta que hay detrás de ti, al final del pasillo. Para superar esta prueba, vas a tener que andar muy rápido con tus saltos **6**. Usa sólo las pasarelas de piedra y no permanezcas en ellas más de un par de segundos. Excepto en la última, pues **necesitarás que se incline** hacia delante para llegar al borde y al suelo.

08 BOLIVIA: EL ESPEJO

Por fin podrás ajustar cuentas y cerrar viejas heridas, aunque para ello tendrás que usar tu nueva arma de forma intensiva **1**. A estas alturas, no te cortes lo más mínimo.
Líbrate de las decenas de enemigos que se te echen encima, a base de “rayos”. No te costará nada quedarte “más solo que la una”. Pero una vez parezca que todo ha acabado...



BESTIA AMANDA

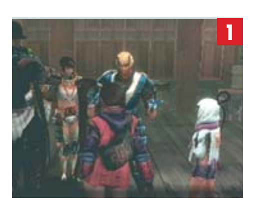
Sí, su aspecto es bastante impresionante pero nada más. Antes de anda, procura recopilar todos los botiquines que puedas. Luego fija como objetivo a la bestia y no dejes de disparar y moverte. Él sólo usará una especie de rayo, aunque bastante dañino. Usa las volteretas para esquivarla en la medida de lo posible y no dejes de atacar 1. Cuando reciba suficiente daño, caerá al suelo y la figura de Amanda se hará visible durante unos segundos. Atácala pulsando “▲” y volverá recuperarse, aunque con su salud bastante mermada 2. Deberás repetir el mismo método otras 3 veces para mandar a la bestia al lugar de donde viene.





Si la katana de un samurái no basta para detener a una horda demoníaca, combina el poder de 5 guerreros más esta valiosa guía y los mandarás a todos al Infierno de una patada. ¿No te lo crees? Pues sigue leyendo y saldrás de dudas...

00 ANTES DEBES SABER...



La cuarta parte de las aventuras de los Genma es un juego de acción, donde el componente de aventura se ha reducido. Tanto como incrementado el **número de secretos e ítems ocultos.** Es por ello que hemos optado por **señalar en cada nivel los hechos más relevantes**. Aquí tienes una explicación de cada uno.

1. Descripción: un resumen de lo que vas a encontrarte, haciendo referencia al mapeado y a los enemigos.

2. Pruebas de valor: las encontrarás en casi todos los niveles; te decimos cuántas hay, de qué van y qué obtendrás si consigues una puntuación de oro 1.

3. Cofres Acertijo: los hallarás repartidos por todos los lados y pondrán a prueba tu inteligencia. Te damos la solución mediante una sencilla parrilla mediante el orden en el que debes mover los grupos de 4 esferas. Por ello, debes tener en cuenta que la posición que te marcamos corresponde a la esquina izquierda del cuarteto. De forma que si el "1" está en la esquina superior izquierda de la parrilla, tendrás que seleccionar esa posición, la esfera que queda a su derecha, y las dos de debajo, y hacerlas rotar una sola vez. Además, detallamos el ítem que recibirás al solucionar el puzzle 2.

4. Zonas Especiales: en ciertas fases existen zonas que requieren de alguna aclaración o de un esquema a seguir para superarlas con éxito. Te damos una descripción de cómo hacerlo.

5. Jefes: los enfrentamientos contra "jefes de nivel" son numerosos y, algunos de ellos, muy difíciles. Intentamos recomendar alguna táctica con la que hacerte las cosas más sencillas.

6. Secretos: detalle de los lugares a los que podrás acceder con los distintos personajes si los revisitas y el ítem que obtendrás tras la exploración.



01 ALBOR DE PESADILLAS

Para abrir boca, un mini-nivel en el que no te encontrarás con dificultades, pues **sólo darás con Genma "rasos". No hay muchos ítems** y todo el nivel es bastante lineal 1.

Jefe: SAMURÁI GIGANTE

Limítate a **eliminar a las distintas oleadas de enemigos** que caerán sobre ti 2 y **permanece siempre en el lado derecho del tejado**, pues el "mecha-samurái" irá derribando parte de la zona izquierda. Cuando te ataque, **vigila sus manos** y cúbrete en cuanto haga el más mínimo movimiento. Puñetazos y barridos son sus únicos ataques. Cuando deje la mano apoyada sobre el tejado, **usa la magia Oni y los combos para acabar con él**. No tardarás más de 4 ó 5 rondas en lograrlo.

02 EL DEMONIO AZUL

Seguimos medio de estreno, por lo que no esperes grandes retos. Esta vez **el mapeado es aún más pequeño**, ya que sólo comprende el **enfrentamiento contra un General Genma** 1. Nada más. Aprovecha, que esto no va a durar mucho así.

Jefe: GENERAL GENMA

Olvídate de sus tropas y **centra todos sus ataques sobre él**. Es muy importante que te cubras en cuanto lo veas elevar la espada, pues sus golpes son bastante potentes y si te descuidas te dejará "seco" en un abrir y cerrar de ojos 2. Aprovecha el instante después para **realizar sobre él combos y ataques Oni** para, una vez esté en el suelo, **rematar con un Acabador**. Si usas la protección adecuadamente, ni te tocará y la lucha no durará más de un par de minutos 3.



1



2



3

02 HA LLEGADO JUBEI

En esta fase conocerás a tu primera compañera de viaje, la alegre **Jubei**, aunque antes tendrás que convencerla con tu espada. **Usa continuamente el mapa** para orientarte y las señale de Minokichi, pues lo parecido de cada una de las calles puede hacer el paseo un tanto confuso 1. Especial mención a los **Genmas con forma de molusco** que bloquean algunas puertas. El rayo con el que atacan es especialmente dañino, así que no te expongas demasiado.

PRUEBAS DE VALOR

- **Enfrentamiento contra Zombi Hacha en menos de 1 minuto. Oro: medicina Natural nivel 2**
- **Enfrentamiento contra 3 zombies Hacha en menos de 1 minuto. Oro: Joya Oni.**
- **Enfrentamiento con Don Gacha en menos de 3 minutos. Oro: Kogarasu.**
- **Acaba con 100 Genmas en 5 minutos: Oro: Campana Roja**

ZONA 1

Para abrir la puerta que lleva al templo, deberás conseguir algunos ítems. Justo después del enfrentamiento con el Gacha, coge el camino que hay tras el muro, en el lado derecho. Al fondo darás con la **llave**, sobre un tejado 2. Regresa a la zona del enfrentamiento contra el Gacha y úsala en la puerta que hay en la parte inferior izquierda,



1

COFRES

COFRE 1. Ítem: Danza de Fuego

1		
2		

COFRE 2. Ítem: Ojo de Tigre

	1	
	2	

COFRE 3. Ítem: Dojigiri

	2	
	1	

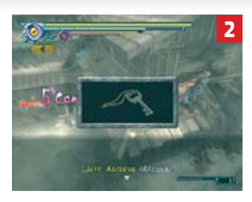


COFRE 4. Ítem: Corta Piedras

3	1	
	2	

COFRE 5. Ítem: Rifle Celestial

3	2, 4	
1		







para dar con un **cofre** que esconde la **primera llave del templo** 3. La segunda está en la misma entrada del edificio que buscas. Allí verás **6 farolillos que pueden ser encendidos** a golpes. Debes hacerlo rápido para que todos permanezcan encendidos durante unos instantes 4, y hacer que aparezca la segunda llave bajo uno de ellos.

Jefe: JUBEI

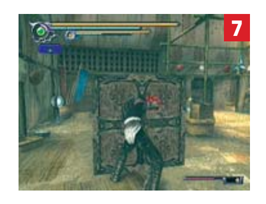
Esta moza sabe realizar combos, como puedes ver. Así que tu principal preocupación es **permanecer cubierto** 5 **hasta el final de cada encadenamiento de golpes**, para luego atacar con tu propia combinación. Repite la misma operación 4 ó 5 veces y caerá rendida a tus pies. Muy fácil.

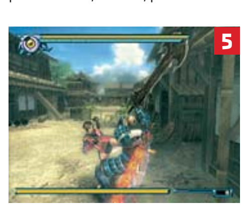
Jefe: GRAN BESTIA GENMA

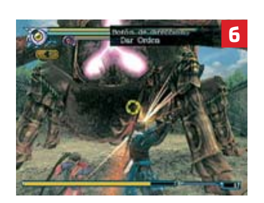
Feo bicho sí, y muy resistente. Por suerte su forma de atacar es bastante previsible y la táctica para eliminarlo muy fácil. **Mantén a Jubei entretenida atacando a los Genma** soldados que lanza contra ti el monstruo y tú céntrate en él 6. Se limitará a saltar de un extremo al otro del templo y sobre el arco de entrada. Cuando aterrice sobre suelo firme, **acércate a él desde un lado y comienza a golpearle con combos y ataques Oni**. Una vez finalices la primera tanda, cúbrete, pues él usará una de sus patas para golpearte y luego saltar a la punta contraria del templo. Ve tras él y repite la misma acción hasta que caiga derrotado. **Vigila a Jubei para que se acerque al monstruo**, sólo que se ocupe de las tropas.

SECRETOS:

- **Cofre acertijo en la primera zona del nivel.** Usa a **Roberto** para empujar las dos cajas de madera que hay en el cauce del río seco, y dejarlas caer en los agujeros adecuados. Luego, con Jubei, sírvete de ellas para llegar hasta el extremo derecho del cauce y subir por las escalerillas hasta el tejado de un edificio. Cruza una viga de madera y darás con el **cofre** (cofre 4 en la sección de más arriba). Conseguirás el **Corta Piedras**. Sigue por ahí y desciende al suelo. Entra en la caseta de la izquierda y dará con la cuarta **Prueba de Valor**, además de, tras la segunda puerta (haz que Roberto "rellene" el agujero con la caja de madera) 7, un cofre con un **Collar Fénix**.
- **Cadáver en uno de los extremos de la zona de inicio:** con **Tenkai** puedes obtener una **Joya Oni** si lo examinas.
- **Sobre el río hay un puente con un agujero.** Puedes cruzarlo usando el garfio de **Ohatsu**. De esta manera llegarás hasta el **cofre** acertijo 5 y obtendrás **Rifle Celestial** 8.
- **Antes de bajar por las escaleras** que llevan a una puerta con un "molusco" Genma, usa las que hay en el otro lado de la plataforma. Tras la puerta hay un **cofre acertijo** y dentro un **Dojigiri**.
- **En la zona donde se consigue la primera llave del templo**, hay una caja de madera y un agujero en la pared que leva a un **cofre**. Usa a **Roberto** para empujar la caja, cambia de compañía a **Jubei** y pasa por el agujero de la pared para llegar hasta el cofre y conseguir un **Anillo Peón**.
- **En el tejado donde encuentras la llave oxidada**, hay una pasarela que puede cruzar **Jubei** y que lleva hasta un **Anillo Púrpura**.
- **Justo antes de llegar a la entrada del templo** (donde está Gacha), hay una pasarela en el tejado que puede cruzar **Jubei** y que lleva hasta un cadáver. **Revisita la zona con Tenkai** y podrás obtener de él un nuevo ítem: **Ojo de Tigre Real**.











04 LAS LÁGRIMAS DE OHATSU


2


3


4

Por fin puedes cambiar de personaje y **controla a Jubei**. Verás que es mucho más rápida que Soki, algo que te vendrá muy bien para enfrentarte contra los **Genma Arácnidos** y los ninjas. Su principal característica es la velocidad con la que atacan y se mueven. Por lo demás, un nivel con algunas complicaciones, especialmente en la parte de los "andamios" 1. **Deberás usar un par de palancas para abrirte paso de una altura a la otra**, pero enseguida verás que es muy sencillo. Sólo **debes jugar con el cambio de control de personaje y buscar la palanca adecuada** para poder continuar tu camino 2.

Jefe: OHATSU

Esta bella señorita no se anda con tonterías, aunque su modo de ataque es bastante sencillo de neutralizar. Se limita a usar su rifle en ráfagas cortas y quieta desde uno de los extremos del escenario. Para repeler la balas puedes optar por **quedarte tras alguno de los árboles Genma** 3 o cubrirte. Aprovecha entre ráfaga y ráfaga para acercarte a ella 4 y **asestarle entonces un combo cuando estés lo suficientemente cerca de él** 5.

Después ella usará su garfio para saltar sobre ti y cambiar de posición. Repite de nuevo la misma táctica hasta que muerda el polvo.

SECRETOS:

- **Hay un cadáver en el camino boscoso**, junto al primer orbe. Si hablas con él usando a **Tenkai**... te contará una historia muy interesante 6.
- **Justo después del segundo puente** del camino boscoso, se puede cruzar con el **garfio de Ohatsu**. Hallarás un **Código de Guerrero** y la **Llave de la Ermita**.
- **Hacia la mitad de camino que recorre Jubei** en solitario, hay una puerta de madera cerrada. Usa la llave que te mencionamos justo arriba y obtendrás una **Concha Rara** de un cofre.
- **Cofre en el extremo derecho nada más pasar por el primer puente** y tomar el camino de arriba. Se llega abriendo la puerta con el **candado de dados: 1, 3, 6...** Y se obtiene **Asta Rara**.
- **En las pasarelas de madera**, en el segundo nivel y en el extremo derecho, hay otro cofre al que solo se puede llegar con el **garfio de Ohatsu**. Obtendrás una **Pepita de Oro.**
- **En la zona de las pasarelas** hay una puerta que necesita explosivos para ser abierta. Usa a **Ohatsu** para abrirla y, una vez salgas al pasillo, sigue hacia arriba para subir por una escalerilla. Al final de la pasarela hay un **cofre** con el **arma Libélula** 9.
- **Ultimo piso de las pasarelas**, en el extremo izquierdo, hay un abismo al que sólo se puede llegar utilizando el **garfio de Ohatsu**. Como recompensa conseguirás una **Joya Oni**.
- **Antes de subir a las pasarelas de madera**, ve hasta el final del corredor (verás a lo largo de él dos puertas cerradas una de ellas con llave) y hallarás un **hueco en la valla de madera** por donde puede colase **Jubei**. Sube a la pasarela de madera que hay tras ella (sube las escaleras y cruza por encima el arco de entrada) y darás con la **llave**. Retrocede y úsala en la puerta cerrada que has visto antes. Te llevará a un **cofre con el Acero Negro** dentro y a otro **cofre acertijo con la gema de Valor** dentro. Además, y mediante la pasarela de la izquierda, podrás llegar hasta el **camino boscoso** que recorrió Jubei anteriormente.

PRUEBAS DE VALOR

- **Erradica a los Genma en 3 minutos. Oro: Espada Negra.**
- **Realiza 5 críticos en 3 minutos (revisita el nivel, en el tejado). Oro: Anillo Naga.**

COFRES



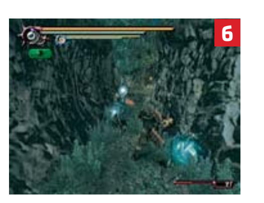
COFRE 1. Ítem: Canción del Glaciar

1		
	2	

COFRE 2. Ítem: gema de Valor

	2	
1		


5


6


7

05 EL DEMONIO ROJO





L**a entrada al pueblo está bloqueada** por un reducido grupo de Genmas y **un portón que requiere de 5 gemas** para ser abierta. Si te fijas en el mapa, verás que a ambos lados de la calle hay puertas (bloqueadas no) que llevan a 5 patios. En ellos, además de algún que otro enemigo (ojo a los Genmas con armadura) hay **dos pedestales con sendas Gemas 1**. Tendrás que **intercambiarlas de sitio** en el orden que te indicamos mediante el esquema para así obtener las 5 Gemas que abren el portón. Dicho esquema representa los 5 patios tal cual los ves en el mapa, así que no tendrás muchos problemas.

ZONA 1

Hemos preparado un esquema donde **cada número corresponde a una localización**. Sigue los pasos que te damos y no tendrás problemas para descubrir todos los secretos del lugar:

1. Ve a 1 y recoge del pedestal de la izquierda la Perla Roja V.
2. Entra en 6, a través de 7, para colocar la Perla Roja V y obtener la Perla Azul II. Consigues del otro pedestal la Gema de Zorro (Fantasma).
3. Ve a 3, coloca la Perla Azul II y obtendrás la Perla Roja VI y la Gema de Zorro (Tierra).
4. Coloca la Perla Roja V en 7 y para conseguir la Perla Roja I y la Gema de Zorro (Infierno):
5. Pon la Perla Roja I en 2 y obtendrás la Perla Roja III y la Gema de Zorro (Ciclo):
6. Coloca la Perla Roja III en 4 y cogerás la Perla Azul IV y la Gema de Zorro (Titán):
7. Pon la Perla Azul IV en 5 y conseguirás la Gema de Zorro (Animal).
8. Coloca todas la Gemas en el portón de entrada que hay en 1.

2		5
3	1	6
4		7

Jefe: TENKAI

Lo prioritario es **acabar la lucha lo antes posible**, por lo que deberás centrarte en tus combos más potentes y el uso de la magia Oni 2. Tenkai, además de una variada colección de combos, **posee un bastón que pude dejarte congelado** unos segundos y del que no puedes defenderte. Es fundamental que no dejes de atacar y esquivar en la medida de lo posible el mencionado golpe. Por suerte **su resistencia es bastante baja** y unos cuantos ataques bien encadenados harán que se rinda.

↘ PRUEBAS DE VALOR

- **Realiza 5 críticos en 3 minutos. Oro: Rifle de Hielo.**
- **Protege a los humanos (revisita el nivel y ve al patio 2). Oro: Horin.**



Jefe: GENMA PENDULO

Increíble pero cierto, semejante Genma estaba bajo tus pies hace un rato. Como ves, **la lucha se desarrolla en el callejón** que ya conoces. Coloca a Tenkai en uno de los extremos en posición defensiva y **céntrate en el monstruo**. La cola o péndulo del bicho es lo único que queda a tu alcance.

06 LA VENGANZA DE UN NIÑO

Un nivel extremadamente largo, en el que **serás acompañado por Tenkai al principio y luego por Ohatsu**. No es especialmente difícil por los enemigos de "a pie" que te encontrarás" 1, pero sí por los enfrentamientos con los jefes. Ni más ni menos que **4 de ellos te esperan a lo largo de la fase**, por lo que es imprescindible que te aprovisiones de una buena cantidad de **ítems curativos** y **reponedores de magia Oni**. Prepárate pues, para una prueba casi de resistencia.

ZONA 1:

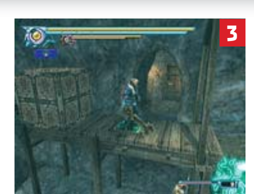
Nos referimos a la **zona de pasarelas** de madera que hay que cruzar mediante columnas e **interruptores** de colores. Haz que **Tenkai** baje por las escaleras y pise la **baldosa de color verde**. Esto hará que puedas cruzar la pasarela superior con Soki. Un par de metros más adelante, con **Soki**, pisa la de **color morado** para que baje una columna hasta el piso inferior, sobre la que debe subirse Tenkai para así volver al nivel superior (vuelve a pisar la

↘ PRUEBAS DE VALOR

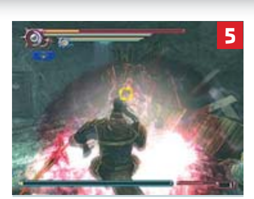
- **Realiza 5 críticos en 3 minutos. Oro: Rifle de Hielo.**
- **Protege a los humanos (revisita el nivel y ve al patio 2). Oro: Horin.**











baldosa con Soki). Haz **que Tenkai hable con el cadáver** que hay en la pared y obtendrás la **Llave de la cueva** 2. Con Tenkai en el piso inferior, **pisa la siguiente baldosa morada**, para que la columna vuelva a subir y **Soki** pueda seguir adelante. Con **Tenkai pisa la siguiente baldosa verde**, obliga a **Soki** a que continúe hacia delante y que pise una nueva **baldosa verde** para que la ultima columna descienda. Sitúa entonces a **Tenkai** encima y súbele hasta la puerta haciendo que **Soki** accione otra vez el **interruptor** 3.

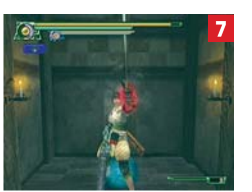
Jefe: ROBERTO
Al forastero que andáis buscando no parece que le haga mucha gracia vuestra visita. Al menos, y como en los anteriores enfrentamientos contra tus amigos, te pondrá las cosas bastante fáciles. No tienes más que **cubrirte de sus combos** 4 **y esperar el momento adecuado** para enseñarle tú los tuyos. Su resistencia no es muy alta para lo que se estila con el resto de "jefes" así que enseguida lograrás la victoria.

Jefe: SAKON SHIMA
Este es algo más complicado, principalmente por la potencia de sus golpes y la barrera que lo protege. Lo fundamental es ser consciente de que **cuando ataque** (sólo asesta combos de 2 estocadas) **debes estar apretando el botón de defensa**, porque si no, sabrás lo que es el dolor. Vigila continuamente tu barra de salud pues un par de sus ataques pueden hacer que des con tus huesos en el suelo 5. Sobretodo **no dejes que te acorrale** en un rincón. Una vez realice su combo, prepárate para **buscar su espalda a toda velocidad**, pues es la única parte que no cubre su barrera de energía 6. Usa ataques Oni contra él en esa zona y luego sepárate de él, pues repondrá su protección con una fuerte onda expansiva. Repite la misma estrategia una y otra vez, pero sin demasiadas prisas o lo pasarás muy mal.

ZONA 2 (castillo)
Entra por la puerta del fondo a la izquierda y sube por las escaleras para dar con una **llave puerta 1P** 7. Regresa a la entrada y cruza ahora la puerta central para llegar hasta una **palanca** que puedes recoger de encima de un pedestal. Regresa a la zona principal y podrás hacer funcionar el **ascensor** si la colocas en el lado izquierdo y **accionas las de ambos lados con los dos personajes a la vez.** Cruza entonces la puerta de la derecha usando la llave y sube al **segundo piso** por las escaleras que hay tras ella. Acércate al **ascensor** y verás que para llegar hasta el otro lado debes **disparar con Ohatsu** (desde la primera pasarela) **a la cuerda** que sostiene parte de la segunda pasarela. Sigue por ahí y darás con la **llave Puerta Central 2P.** Con ella podrás abrir la puerta que hay detrás del elevador en ese segundo piso. De las dos direcciones por las que puedes optar, **elige la puerta de la derecha usando los explosivos de Ohatsu**. Tras ella encontrarás la **Palanca de Máquina 3P**. Date media vuelta y sube por las escaleras que hay al otro lado del pasillo para llegar hasta la **tercera planta**. Coloca la **palanca** junto al ascensor y luego, con Ohatsu, salta al otro lado del piso. En ese extremo esta la **llave Puerta Central 3P** para que puedas cruzar la puerta que se encuentra detrás del elevador que ya has llamado usando las dos palancas a la vez. **Cruza la ultima puerta** usando los explosivos de Ohatsu y llegaras al enfrentamiento con otro jefe final: Munenori.

Jefe: MUNENORI
Una batalla realmente fácil, pues **lo único que debes evitar es permanecer a su lado después de derribarlo**. Nos explicamos. Tras una serie de combos con la espada, fácilmente defendibles 8, debes atacar con tu propia "receta" hasta que muerda el polvo. Separa-







COFRES

COFRE 1. Ítem: Viento Cortante

1	2	
3		

COFRE 2. Ítem: Anillo de Samurái

2		
1		

COFRE 3. Ítem: Decadencia

1			4	
	2	3		

COFRE 4. Ítem: Anillo Gen de Plata

	1	2

COFRE 5. Ítem: Anillo de Mago

3	2	
1		

te entonces unos metros de él pues lanzará, traicioneramente, una puñado de arena que hará que tu personaje quede atontado durante unos segundos y a su entera merced. Vuelve al ataque con golpes de magia Oni e insiste hasta caiga al suelo o salte a una esquina del escenario. Si hace esto último, cúbrete inmediatamente, pues caerá sobre ti una bandada de cuervos. Si mantienes no dejas de golpear y paras en los dos momentos indicados, no durará ni un par de minutos.

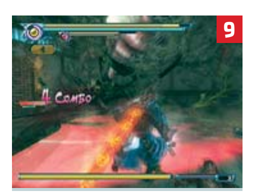
Jefe: PLANTA GENMA

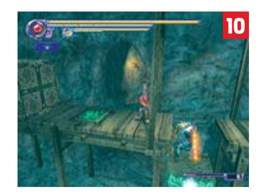
Sin duda uno de los "bichos" más difíciles del juego. Esta planta deforme no sólo es **tremendamente resistente** sino que **posee un par de ataques demoledores**. Para empezar, haz que **Roberto** se encargue de los distintos Genma que nacerán de los huevos que lanza la planta por la cola y tu céntrate en ella. **La zona vulnerable es la cabeza**, situada en la zona izquierda y donde debes dirigir tus ataques. Comienza a golpearla sin parar y con magia Oni (las espadas de tipo combinación 3, son las más recomendable), pero sin perder de vista el "brazo" que hay en la zona inferior y que llega hasta el extremo derecho. De vez en cuando asestará con él una tremenda barrida con la que es capaz de hacer que tu barra de salud baje a la mitad, así como la de Roberto y la de sus propias huestes **9**. Es fundamental que cuando lo haga estés preparado o tus ítems curativos no van a dar abasto. Sigue atacando entonces y **vigila su cabeza**, pues expulsará por ella una nube tóxica de la que debes alejarte hasta que se difumine del todo, o quedarás envenenado durante un rato.
Aprovecha los intervalos entre estos dos ataques para atacar sin parar con alguna de las espadas mencionadas. Eso, suerte y paciencia te llevará a la victoria.

SECRETOS

- **El primer cadáver que encuentras** te regalará un **antídoto** si "hablas" con él mediante **Tenkai**.
- **Y el cuarto de ellos**, obsequiará a **Tenkai** con el **arma Yama**.
- **Agujero en pared izquierda en la segunda cámara**. Pasa por él con **Jubei** y obtendrás de dos cofres un par de **Pepitas de Oro**.
- **Cofre en lo alto en la primera cámara y lo que parece un elevador**. Llegas a él desde la zona 1. Empuja la caja de piedra que hay en el extremo izquierdo de esta zona hasta el hueco del nivel inferior **10** y podrás llegar hasta el cofre mediante una escalera. Dentro hay una **Bufanda de la Amistad**.
- **En la ultima zona**, en el lado derecho hay un fina pasarela para **Jubei**. Encontrarás en el cofre una **Bufanda de Pareja**.


8


9


10

07 TEMPLO DE CARNICERÍA

Tu única preocupación deben ser los enfrentamientos finales. Por el camino darás con los ya conocidos Genma, entre los que hallarás muchos Gachas. El camino es muy sencillo y no hay posibilidad de perderse, por lo que todo se limita a una simple sucesión de espadazos y golpes a diestro y siniestro.

Jefe: SAKON SHIMA

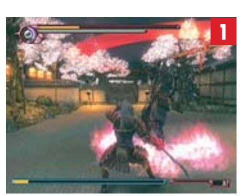
Se repite el enfrentamiento de manera casi idéntica, con la diferencia de que **esta vez dispones de más sitio** para moverte. Los combos de Sakon ahora están formados por 3 golpes, así que **no te descuides con la defensa** **1**. Como antes, tú prioridad es buscarle la espalda en cuanto termine su ataque, y atacarle durante 4 ó 5 segundos con lo más fuerte que tengas y retirarte a un lugar seguro.

Jefe: HIDEYOSHI

Tras una breve lucha contra 4 generales Genma, por fin quedarás cara a cara con el "padre" de Soki. **Hideyoshi no dejará de flotar formando círculos** a lo largo de todo el tatami, por lo que lo más difícil es alcanzarle con tu espada. Además **2**, **lanzará unas bolas de energía** que se quedarán flotando por lo alrededores. No te preocupes, pues no hacen mucho daño y solo sirven para entorpecer tu avance. **No dejes de correr detrás de Hideyoshi** para asestarle tus golpes más potentes (con ▲ en tu nueva forma de Oni Negro). Tras quitarle la mitad de la barra de salud, **Hideyoshi sufrirá una transformación** (y recuperará su resistencia inicial) y comenzará a lanzar un potente rayo cada vez que se pare. **Ponte en posición defensiva o esquiva el rayo** para buscar sus flancos o espalda y seguir golpeándole. Vigila tu barra de salud.

PRUEBAS DE VALOR

- **Destruye al General Genma en 2 minutos: Oro: Espada de Hielo.**
- **Elimina a Don Gacha en 1 minuto: Oro: Rifle negro.**

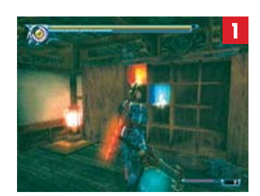

1

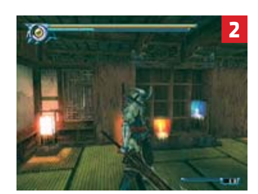

2

COFRES



08 ONIMUSHA SE DESPIERTA

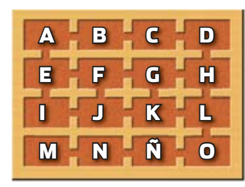

1


2

Un nivel bastante atípico. Mientras la primera parte no es más que una **sucesión de luchas contra algunos Genma** (hay nuevas incorporaciones) la segunda se desarrolla en una dimensión alternativa donde deberás poner a prueba tu capacidad de orientación. Pero lo más importante es que, al final, **conseguirás el poder de utilizar la espada de Purificación gracias al Orbe Oni**.

ZONA 1

Serás trasladado a 5 plantas de lo que parece una especie de mansión. Si miras el mapa, verás todas tienen la misma estructura de panel, formada por habitaciones muy parecidas que se comunican entre ellas mediante puertas. En algunas habitaciones encontrarás **cofres con Ítems** y en otras una especie de vórtices. **Sólo uno de estos últimos es el correcto** y el que te llevará a la siguiente planta, mientras que los otros te harán empezar de nuevo. Para saber cuál elegir, **busca la habitación con unas estanterías** que reproducen la estructura de la planta en la que estás 1. En ella verás una **vela de color azul** (donde estás en ese momento) **y otra naranja** (muestra la situación del vórtice correcto). A continuación tienes unos **esquemas donde se muestra la localización de los vértices, cofres, puertas cerradas y sus correspondientes llaves**. La posición del vórtice de salida puede diferir al que te mostramos, pero siempre darás con el adecuado si haces caso a la posición que muestran las velas.



Planta 1

Empiezas en la posición J y debes de llegar hasta la sala de las velas que te comentábamos antes, y que están **en F**, donde también hallarás la **Llave Naranja**. Con ella podrás **abrir la puerta derecha de M** para dar con un cofre. Luego **dírigete hacia la salida, que se encuentra en A**.

Planta 2

Aparecerás en F y tu destino es L 2, donde te esperan de nuevo las velas y otro cofre más. Para entrar por allí por la puerta Este, debes recoger la **Llave Naranja en D**. Finalmente, **usa el vórtice de C**.

Planta 3

Dírígete de M a J 3, coge la **Llave Naranja** y **úsala en la puerta Norte de K** para dar con otro cofre más.
A continuación, **observa las velas que hay en H**. La **salida** definitiva la hallarás en **N**.

PRUEBAS DE VALOR

- **Elimina a 3 Don gachas en 2 minutos. Oro: Guantes de Tierra.**
- **Absorbe 2000 almas en 2 minutos. Plata: Anillo Perlado.**


3

Planta 4

Dírígete de B a H. Coge la **Llave Púrpura** y úsala en la **puerta Norte de N**. Luego **ve a O** para dar con la **Llave Naranja** que abre la **puerta Oeste de I**. De ahí a las **velas de A**, y finalmente a la **salida de C**.

Planta 5

Ve de Ñ a O para dar con la **Llave Naranja** que abre la **puerta Sur de D** y donde está la **Llave Púrpura** y un cofre. Con esta última abre la **puerta Este de F y darás en E con otro cofre. Baja a N** y coge la **Llave Verde** para abrir la



COFRES

COFRE 1. Ítem: Campana de Charon

1		
2		
	3	
4		

COFRE 2. Ítem: Cortador Oni

1		
	2	

COFRE 3. Ítem: Anillo Lanza

	2, 3	
1		

COFRE 4. Ítem: Anillo de Caballero

1	2	
3	4	

COFRE 5. Ítem: Campana Azul

	3	
4		
	2	
1		

COFRE 6. Ítem: Dragón de Paz

	3	
1, 2		

puerta Este de A. Consulta allí la velas y **coge de B la Llave Azul**. Con ella abrirás la **puerta Este de C** 4 y salir por el vórtice que allí hay.

Jefe: **GARGANT**

Antes de nada, advertirte que **mientras posea su espada todos tus ataques serán inútiles,** por lo que antes debes destruirla a base de espadazos. Ni que decir tiene que él usará diferentes combos con ella en las manos, aunque son fáciles de defender. **Una vez consigas hacerla añicos, tienes unos segundos para asestarles golpes de verdad**. Realiza sobre él los combos más potentes y usa la magia Oni sin parar para hacer que baje su barra de vida lo máximo posible.
Tras una primera tanda, aléjate de él o recibirás a quemarropa una de sus ondas de choque o combinación de puñetazos y patadas. Unos segundos más tarde **rehará su arma y empezará de nuevo la misma "historia"**.
Sé muy paciente y limítate a un par de ataques en cada periodo en el que esté desarmado (si te "ciegas" lo pasarás mal y tendrás todas las papeletas de ir directo al cementerio). **Aumenta el nivel de potencia de los ataques Oni** si tienes oportunidad y todo será un poco más breve.

Jefe: **OHATSU**

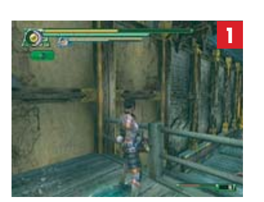
La estrategia a seguir es exactamente la misma que en tu anterior enfrentamiento, sólo que esta vez debes **usar la técnica de Purificación** para atacarle a distancia (adelante + R2). Espera a que tu espada roja brille y realiza el mencionado estoque sobre Ohatsu 5 mientras te cubres de sus simples ráfagas de ataques. Como ves, fácil y sencillo.

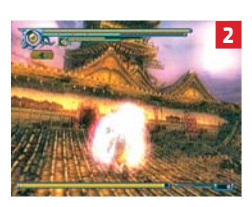


4

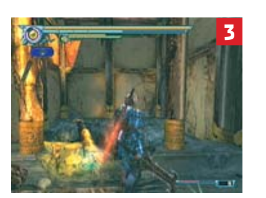

5

09 ASALTO CONTRA AZUCHI


1


2

Tu visita a Azuchi no va a ser tan sencilla. El avance por el interior del castillo se hará bastante correoso por culpa de unos **mecanismo que crean barreras de energía que bloquean ciertos accesos**. La forma de desactivarlos es siempre la misma: busca una **baldosa-interruptor** en las cercanías y una especie de concha en las paredes. Al pisar con uno de los personajes sobre una de esas baldosas, lograrás que la protección que cubre el mecanismo de la pared se retire 1. Busca entonces el punto desde el cual **Ohatsu puede alcanzarle con su rifle** (señalado con la típica esfera azul) y...¡tachán!, barrera desactivada. Por lo demás, un paseíto accionando alguna **palanca** y mucho secreto por descubrir.


3

Jefe: **MUNENORI.**

Otra vez el pesado del parche. Por suerte, su forma de atacar es exactamente la misma que en la anterior ocasión, por lo que puede usar la misma técnica. O al menos hasta que le restes la mitad de su salud 2. Será entonces cuando **muestre su Ojo de Demonio** y la cosa cambie ligeramente. Decimos "ligeramente" porque la única diferencia respecto a lo que ya conoces es que ahora **será capaz de teletransportarse** lejos de ti, pero manteniendo las mismas rutinas y métodos de ataque. Limítate a hacer lo que ya hemos comentado (**combos continuos y alejarse de él en cuanto se caiga al suelo**) y no durará mucho, sobre todo si le indicas a Ohatsu que te cubra con su rifle.

SECRETOS:

- **Dentro de la casa**, hay una viga de madera por la que puede pasar **Jubei**. Obtienes **Nivel 2 Med. Ataque**.
- **Junto a uno de los dos mecanismos** que accionan el elevador hay un agujero "para" **Jubei**. Con ella podrás pasar por la puerta de la izquierda y desbloquear la siguiente que encuentras. Retrocede un poco con Soki para abrir la puerta que estaba cerrada justo a la entrada de la sala donde se encuentra el mecanismo. Cambia a **Roberto** con el Orbe y haz que empuje la enorme caja. "Llama" a **Ohatsu** y pasa por encima de la caja, cruza la puerta y verás a tu derecha otra bloqueada por un Genma. Utiliza los explosivos para volarla por los aires y abrirla y llegarás hasta el cofre con el **Oni de Paz**.
- **En el tejado oscuro**, en la parte superior encontrarás un nuevo cadáver. Obtienes **Joya de Poder** si llevas hasta él a **Tenkai** y haces que hablen.
- **Hay un cofre en el tejado** donde luchas contra Munemori con una **Gema de Valor**.
- **Junto a uno de los dos mecanismos** que accionan el elevador encontrarás una viga para que suba por ella **Jubei**. Lleva a un cofre acertijo con **Odenta** dentro 3.

PRUEBAS DE VALOR

- **Elimina a la Gran Bestia Genma en 5 minutos (usa a Ohatsu, o te será muy difícil). Oro: Rayo.**
- **Haz 5 Acabadores en 3 minutos. Oro: Acero de Fuego.**
- **Absorbe 2000 almas en el tejado. Oro: Cuerno de Susano.**

COFRES

COFRE 1. Ítem: Vendaval de Victoria



	1	
2	3	

10 EL DOCTOR LOCO

El camino a Luis Frois es corto y lineal, con **una sola llave que encontrar**.

Jefe: **LUIS FROIS**
No deja de teletransportarse de un lado a otro **1**, mientras prepara su peor ataque.



En cuanto veas que lanza sobre ti un círculo de energía, no pares de golpearle. Comenzará una **cuenta atrás** que, de llegar al final, significará tu muerte automática. Dale con la espada y usa la magia Oni hasta que el círculo se desvanezca. Llegará un momento en que teletransportará a tu compañero a una pasarela en la parte superior para luego **hacerse invisible**. En ese estado, **grupos de cuchillas** aparecerán en la sala para lanzarse contra ti. Mira bien cuál es el grupo que va a abalanzarse contra ti y golpéalo, pues será ahí donde se esconde Luis Frois, haciéndole visible y vulnerable. Pégale y espera a que se repita la misma acción. **Cambia de personaje** para golpear a Luis esté en el piso que esté.

PRUEBAS DE VALOR

- **Destruye a 2 Muñecos Oscuros en 3 minutos. Oro: Lluvia Meteorito.**
- **Elimina al objetivo, Diamante, en menos de 3 minutos. Oro: Guantes de Genma.**

SECRETOS:

- **En la primera sala encontrarás 2 cajas de madera**. Si las empujas utilizando a **Roberto** para ello obtendrás una **Joya Oni** e **Infierno Negro**.
- **Lo mismo en el corredor** donde luchas contra los Muñecos Oscuros. Empuja la caja que verás allí con **Roberto** y conseguirás como recompensa los **Guantes de Luz**.

11 EL CASTILLO OSCURO

Regresamos al castillo donde conocimos a Roberto, sólo que, gracias al español, conoceremos algunas **zonas inexploradas**, tanto en la fortaleza como en los túrneles de acceso. Ojo al enorme enemigo que te espera casi al final. Sus ondas de choque son una buena amenaza, pero no tiene nada que hacer si lo tiras al suelo y lo rematas con varios Acabadores.

Jefe: **GENMA PENDULO**
El mismo enfrentamiento que hace un rato. **No varían ni sus formas de ataque, ni su metódica forma de moverse**. Por ello, debes aplicar la misma técnica, aunque esta vez es algo más resistente a tus golpes. Aún así no tendrás dificultades en derrotarlo **1**.

PRUEBAS DE VALOR

- **Elimina al general Genma en 2 minutos: Oro: Gema de Poder.**
- **Realiza 10 críticos. Oro: Espada Celestial.**



COFRES

COFRE 1. Ítem: Enryu

5	1	2		
	4		3	

COFRE 2. Ítem: Masamune

4		2		
	1		3	

12 EL ORGULLO DE MITSUNARI

Una de las fases más tediosas si lo tuyo no es la orientación. El centro donde experimentaron con Roberto es un auténtico **laberinto** de salas y ascensores. Sigue nuestros pasos y no te perderás. Por lo demás, poco que decir, pues lo enemigos no te pondrán en apuros, pues son los de siempre y tampoco muy numerosos.

ZONA 1:

Estás en un cámara circular con varias alturas y 4 puertas de distinto color. Para llegar hasta ellas y los niveles superiores debes usar la pasarela metálica que atraviesa la cámara. Los botones de las paredes hacen que se desplace hacia arriba y la **palanca** metálica que rote. Pulsa el **botón** que hay en la pared y subirás al segundo nivel **1**, luego acciona la **palanca** para que rote la pasarela y alcanzar una puerta noroeste de madera en el segundo piso. En la pasarela de madera que hay sobre ti, hallarás la **Cresta Verde**.
Vuelve a la pasarela móvil y gira hasta la **puerta noreste** para cruzarla, **destruir el primer motor** y bajar por las escaleras que tras ella hay. Allí podrás usar la Cresta Verde en una puerta **2**. Tras ella darás, en el nivel bajo, con la **Cresta Púrpura**.



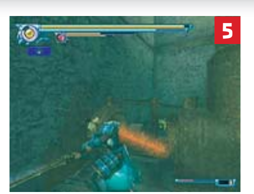


PRUEBAS DE VALOR

- **Acaba con 6 generales Genma en 2 minutos. Oro: Ortlinde.**
- **Elimina al General Genma en menos de 3 minutos (revisita, antes de luchar con Mitsunari). Oro: Gema del Deseo.**







Regresa a la pasarela y rota hasta la puerta suroeste. **Destroza el segundo motor** y baja las escalerillas que hay en la pared y darás con el lugar donde usar la última Cresta, para así conseguir la **Llave de la Sala de Control** 3. Usando de nuevo la pasarela, podrás alcanzar la pared sureste para pulsar el **interruptor** que en él hay y así llegar a la planta baja. **Cruza la puerta de la izquierda** (la marcada con el símbolo verde) **y usa el Orbe para cambiar a Roberto por Ohatsu**. Despliega las escalerillas que hay en el otro extremo y usa el cable de Ohatsu para saltar hasta el otro lado de la estancia 4, y así desplegar unas segundas escalerillas. Con ellas podrás hacer que **Roberto** llegué hasta esa zona (cambia de compañía de nuevo con el Orbe) y **que abra la puerta metálica** del lado izquierdo. Saldrás otra vez a la zona de la pasarela móvil, pero de momento **entra por la puerta de la izquierda marcada de color azul**. Sube las escaleras y **destruye el mecanismo** en uno de los lados 5. Regresa a la pasarela móvil, cruza la puerta metálica de antes y, antes de cruzar el foso, sube las escalerillas de la pared para **destruir el cuarto motor**. Baja, cruza el foso y sal por la puerta de la derecha para llegar de vuelta, a través de la **puerta roja**, a la sala de control.

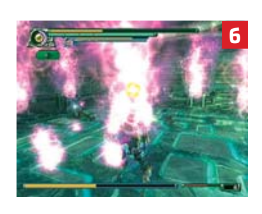
Jefe: **MITSUNARI**

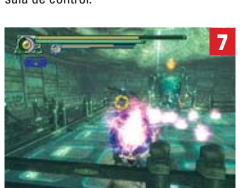
Haz que te acompañe Ohatsu. Tu enemigo no usa una enorme variedad de ataques, pero son muy efectivos. Tiene la manía de llenar el cuadrilátero donde se desarrolla la lucha de **nubes de gas venenoso** mientras él flota y se mueve alrededor de ti 6. De vez en cuando, se acercará de frente y lanzará su abanico unido a un rayo de energía, haciendo que tu barra de salud se resienta 7. También habrá momentos en los que **se haga invisible y su abanico vuele de esquina en esquina** buscando tu cuello. Si nos has hecho caso, **usa a Ohatsu para freírle a disparos mientras Soki se encarga de absorber su esencia oscura** (dale la correspondiente orden). No pares de disparar desde un lugar seguro y aprovecha cada vez que se acerque a Soki para asestarle con este un buen golpe de magia Oni 8. **Procura no tardar demasiado** o Mitsunari tomará el control de la mente de Soki para lanzarlo contra ti. Nada que un par de disparos no solucione. Recuerda: busca una esquina segura y no dejes de disparar.



SECRETOS:

- **En segundo piso, puerta noroeste,** hay un abismo que puede cruzar **Ohatsu**. Tras él encontrarás una **Notas del Inventor**.









COFRES

COFRE 2. Ítem: Anillo Fénix

4	2, 3	
1		

COFRE 2. Ítem: Guantes Clase Zero

	3	
	4	
2		
1		

COFRE 3. Ítem: Risco

1	3		
4		2	
	5		

13 VIAJE SALVAJE EN BARCO

Un nivel con mucha lucha y **un par de zonas algo confusas**.

ZONA 1:

Llegarás a una **zona con 7 casetas** 1 y una puerta en lo alto de unas escaleras en el lado izquierdo. Dentro de esas casetas verás **3 cuadros de animales**. Aunque aparecen al azar, verás que son distintos animales en grupos de cierto numero. **Ordénalos de mayor a menor e introduce la cifra como código** en la cerradura de la puerta.

ZONA 2

Similar a la anterior parte, sólo que **ahora hay 6 casetas y otros tantos cuadros**. Abre

PRUEBAS DE VALOR

- **Elimina a 4 arañas salvajes en 2 minutos. Oro: Orochi.**
- **Acaba con Giga Menteith en menos de 3 minutos (revisita, en zona de lucha con Sakon). Oro: Gundari.**

el mapa y **numera las casetas de izquierda a derecha a izquierda del 1 al 6**. Entra en cada una y anota qué tipo de animal aparece en el cuadro y en qué número. **Selecciona los 3 animales más grandes** y mira en qué habitaciones estaban. Ordena los números de esas casetas según el tamaño de los animales (de mayor a menor) y tendrás la combinación correcta que te permitirá seguir adelante **2**.

Jefe: **SAKON SHIMA**

De nuevo nuestro amigo samurái. Y esta ve va a ser más difícil. **Sus combos ahora son imparables y además lanza ondas** que incendian el suelo bajo tus pies. Tu única oportunidad frente a estos ataques es **correr sin parar rodeándole y nunca ponerte frente a él**. A la hora de atacarle, **espera a que se pare quejándose de un dolor en la cabeza o bien cuando estés a su espalda**. Utiliza justo en esos momentos los golpe más potentes de tu repertorio y la magia Oni **3**. No pierdas de vista la barra de salud, 3 golpes bastarán para hacerte morder el polvo.


2


3



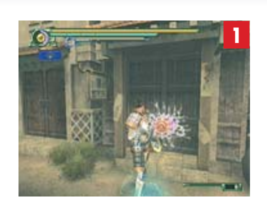
COFRES

COFRE 1. Ítem: Crepúsculo

	4	
3		
2	1	

COFRE 2. Ítem: Anillo Gen de Oro

	1, 2	
4		
3	5	


1

COFRES

COFRE 3. Ítem: Acero de Hielo

	1, 2	4	
3			

COFRE 4. Ítem: Rosario de Salud

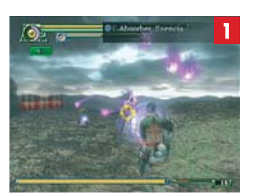
1			4	
	2	3		
			5	
	6			

14 LA LLEGADA DE YODO

Un nivel corto donde además te enfrentarás a enemigos muy sencillos de Batir. Los **zombies** son una oportunidad para conseguir almas rojas y para subir de nivel, aprovéchala oportunidad. Incluso la "jefa" final es más sencilla de lo habitual, así que sin problemas.

Jefe: **YODO**

No es la hermana de Ohatsu, sino Ofelia la que te va a entretener durante unos minutos. Lo decimos así de suave porque **si llevas a Ohatsu de acompañante, la cosa va a ser muy sencilla** **1**. Primero ten claro que **mientras la rodea la esencia oscura, tus ataques tienen poco efecto sobre ella**, así que mantén a Soki absorbiendo dicha esencia continuamente. Luego aléjate de ella y, con **el rifle más potente de Ohatsu**, comienza a disparar sin parar. Lo fundamental es mantenerte alejado de sus patadas y cuchillos **2** mientras no separas el dedo del gatillo. También hará que aparezcan algunos ninjas Genma para atacarte, pero no te pondrán en apuros si no dejas de moverte por el escenario. **No dejes de disparar y correr lejos de Ofelia y no te preocupes de Soki,** aguantará las embestidas sin problemas, tranquilo.


1


2

PRUEBAS DE VALOR

- **Realiza 5 críticos cadena x5 en 1 minuto y medio. Oro: Acero Celestial.**
- **Acaba con Menteith en 1 minuto y medio. Oro: Mata Estrellas.**
- **Protege a los objetivos 1 minuto y medio. Oro: Señor del hielo.**

COFRES

COFRE 1. Ítem: Señor de la Tierra

	5	
2	4	
3	1	

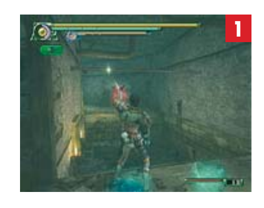
15 EL ATAQUE A SHIMABARA

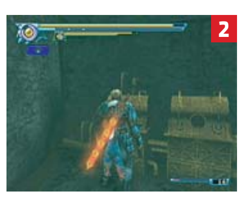
Un **nivel parecido al 12**. Se repiten el mismo tipo de mecanismos y salas, así que tendrás que tener paciencia.

ZONA 1

Entra en la **puerta marcada de verde** de la derecha. Verás un **orbe** y una puerta a tu espalda. Tras ella está el **mecanismo** que controla el elevador y que debes reparar. Vuelva a la estancia del Orbe y trae a **Ohatsu**, con ella podrás saltar por encima de la parte hundida del medio de la estancia 1 y desplegar las dos escalerillas que le permitirá a los demás sortear ese lugar. Trae a **Roberto** y úsale para abrir la puerta de metal de la izquierda. Con ello estarás saliendo de nuevo a la zona central mediante la **puerta marcada de amarillo**, para pasar por la marcada en azul. Tras ella darás con la **Cresta Roja** y la **Clavija Eléctrica 1p**. Regresa al Orbe anterior y reclama a **Tenkai**, Luego baja a la zona hundida de la estancia y usa la Cresta Roja para abrir el portón doble. Tras él hay un **cadáver** que te proporcionará la **Cresta Azul** si hablas con él mediante **Tenkai**. Regresa a la sala donde estaba el control del elevador e inserta en él la pieza que has encontrado 2. Ahora sí podrás **accionar el elevador** que hay en la sala central. Para ello súbete a él y pulsa el **botón** de la pared. Llegarás así a la puerta sudeste del primer piso. Sube las escalerillas y pasa por la puerta que allí hay. Baja las siguientes escalerillas y **destruye el primer motor**. También verás otro control de elevador estropeado.

Regresa a la pasarela y **acciona la palanca dos veces** para llegar a la puerta noroeste. **Destruye el segundo motor** en el lado derecho y baja por las escaleras. Encontrarás la **clavija eléctrica 2 p.** que podrás **colocar en el motor estropeado** que has visto hace poco. Una vez hecho vuelve a la pasarela y colócala en el lado noreste para dar con el **botón** que la hace descender de nuevo. Entra por la puerta verde y cambia de aliado para traer a **Roberto**. Sube de nuevo la pasarela al piso 1 y colócala en el lado suroeste, para **abrir la puerta blindada con Roberto**. **Destruye el tercer motor** y usa el **Orbe** de esta estancia para traer a **Tenkai**. Con él, desciende por las escalerillas y llegarás hasta el portón





donde usar la cresta Azul. Detrás hay otro **cadáver** con el que **Tenkai** podrá hablar para recibir la **Llave Energía de Reserva**. Ahora puedes regresar hasta el último Orbe para cambiar a **Ohatsu**. Ve hasta la puerta sudeste del primer piso, sube por las escalerillas y **usa el lazo de Ohatsu en el agujero** de la izquierda para llegar a un **cofre acertijo** y obtener la **Mirada de Luna**. **Repite el proceso pero con Jubei y la puerta noroeste.** Con ella podrás pasar por el agujero de la pared de la izquierda y **destruir el cuarto motor**.

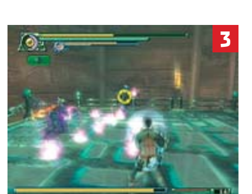
Regresa a la estancia donde está el orbe de la planta baja y atraviesa a la sala hasta la puerta el fondo. Ábrela con la llave que tienes, cruza la siguiente puerta de frente y luego la de la izquierda para llegar hasta la puerta de salida (la **marcada en rojo**).

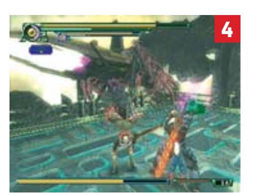
Jefe: MITSUNARI/CLAUDIO

La primera parte de la lucha no merece más explicaciones porque **es idéntica a la que tuviste hace poco tiempo** 3. La cosa cambia cuando Claudio muestra su verdadera cara.

Se limita a usar dos tipos de ataque. Estará un rato volando y embistiéndote desde lejos. Para cubrirte a tiempo y saber dónde anda, **mantenlo "marcado" en todo momento** 4. Nada más chocar contra ti, girará y su largo cuerpo pasara ante ti. En ese momento puedes aprovechar para asestar tu primer golpe, sabiendo que **su punto más sensible es el extremo de la cola**. Si lo consigues, quedará paralizado durante unos segundos, para que puedas atizarle con magia Oni. Si te acompaña **Ohatsu**, no dejes de disparar mientras vuela alrededor de ti. Después de varias vueltas, desaparecerá y tú deberías cubrirte. Enseguida **verás un circulo morado bajo tus pies** y, un segundo después, Claudio aparecerá desde arriba o abajo para atravesarte. Esquívalo hacia cualquier lado y gírate para comenzar a golpear mientras ves pasar todo su cuerpo a través del circulo. **Si alcanzas el extremo, quedará unos segundos quieto** para que puedas hacerle "polvo". También asomará dicho apéndice en ciertas ocasiones para lanzarte un rayo de energía, pero podrás aprovechar para descargar todo tu repertorio sobre él.

Mantente siempre atento al suelo, y desplázate con un movimiento de "esquive" y verás lo sencillo que resulta el eliminarle.





PRUEBAS DE VALOR

- **Destruye al General Genma en 3 minutos. Oro: manoplas de Rafael.**
- **Absorbe: 3000 almas en 5 minutos. Oro: Colmillo de Lobo.**

COFRES

COFRE 1. Ítem: Mirada de Luna

1		
	2	
3	4	

COFRE 2. Ítem: Cuerno de Fudo

2	3	
1		

COFRE 3. Ítem: Amuleto de Guerra

	2	3	4	
1				

16 SALIDA

Centenares de enemigos, de todos los colore y tamaños. Lo normal para un penúltimo nivel. **No hay puzzles ni posibilidades de perderse**, por lo que no deberías tardar en superarla. Mención especial a las zonas en las que no dejan de aparecer enemigos sin parar, pues son una estupenda oportunidad para acumular una gran cantidad de almas y dinero 1, antes del enfrentamiento inicial.
Al final del nivel recibirás de Minokichi el hilo Mino Goro, con él que podrás revisitar cualquiera de las fases anteriores, y, además, por última vez.

Jefe: **MUNENORI**
Ya conoces de sobra a este tipo, por lo que **sólo vamos a mencionar su nueva técnica**. Mediante magia Genma **es capaz de crear un doble de sí mismo**, que desaparecerá tras recibir un par de golpes por tu parte. Ten en cuenta que normalmente el verdadero **Munenori es el que aparecerá de repente fuera de un Angulo de visión** 2 por lo que debes céntrate en él, o bien eliminar en primer lugar al doble. Un enfrentamiento la mar de sencillo.

COFRES

COFRE 1. Ítem: Manoplas de Uriel

4	3	2,5		
	6		1	

COFRE 2. Ítem: Tizona

	1, 3	
2, 4		
	5	
	6	

COFRE 3. Ítem: Anillo Rey Bajo

1	2	
3	5	
4		

COFRES

COFRE 4. Ítem: Anillo Rey Alto

5			3	1		
	6	4			2	

COFRE 5. Ítem: Clase Cero

5		2	1	
3	4			

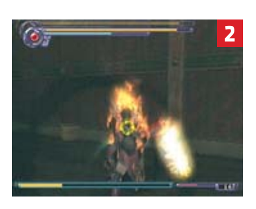
COFRE 6. Ítem: Campana Amarilla

2	1	3	
	4		

COFRE 7. Ítem: Kamudo

3	2	1, 5	
		4	


1


2

PRUEBAS DE VALOR

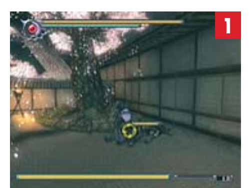
- **Elimina 3 cuervos oscuros en 4 minutos. Oro: Ususama.**
- **Protege a los objetivos durante 2 minutos Oro: Manoplas Lucifer.**

17 KIOTO ATORMENTADOR

Más te vale ir a tope de ítems de curación, de regeneradores de magia Oni, PO, etc., porque te esperan 7 combates seguidos, alguno de ellos bastante difícil de superar, la verdad. Por suerte, podrás salvar entre media de algunos.

Jefe: **ROSENCRATZ**
Este tipo, más que difícil, es "pesado" debido a que la mayor parte del tiempo queda fuera del alcance de tus puños. **Desde la alturas, y volando de lado a lado, dejará hacer sobre ti grupos de soldados Genma 1, para luego intentar freirte con unos rayos azulados.** Por suerte, estos rayos son también letales para los Genma, por lo que debes intentar estar cerca del mayor grupo cuando Rosencratz "dispare", llevándose por delante a los suyos 2. Sólo cuando te libres de todos ellos tu enemigo se pondrá a tu alcance. **Intentará en 4 ocasiones aplastarte** (esquivarlo es muy sencillo: no dejes de moverte), pero si falla, quedará clavado durante unos instantes en el suelo. Aprovecha entonces para **realizar el golpe Giro Superior** sobre él y salir por piernas para repetir la misma acción.

Mientras te encargas de los soldados Genma, Ronsencratz **expulsará nubes de veneno**, por lo que debes tener cuidado a la hora de moverte 3. Tu principal objetivo es eliminar a los Genma lo más rápido posible para que archienemigo se ponga a tu altura los más frecuentemente posible.


1


2

Jefe: MUNONARI

No podemos contarte nada de este tipo que ya no sepas. Has luchado tantas veces contra él que no deberías tener ningún problema en eliminarle. **Sus métodos de ataque no han variado** ni un ápice, así que ya sabes lo que hacer 4. Lee nuestros consejos de combates anteriores y no se te olvide apartarte cada vez que caiga al suelo.

Jefe: CLAUDIO

Tenkai será el encargado de mandar a Claudio definitivamente al infierno. **Equípate con el Fudo o una lanza** del mismo tipo y aplica la misma táctica que en la anterior ocasión. Durante el momento en el que Claudio surge del agujero que aparecerá bajo tus pies realiza el movimiento de esquive hacia atrás: te será mucho **más fácil acertarle en el apéndice del final de su cuerpo** 5. Más fácil, casi imposible.

Jefe: OFELIA

El nuevo enfrentamiento contra la femina Genma es **igual al anterior** (usa la misma técnica) pero con la salvedad de que no tienes compañía y el espacio es más reducido 6, aunque también **tus armas serán más potentes** ahora. Intenta estar muy lejos de ella cuando vayas a absorber su esencia oscura y luego no dejes de disparar. Si no dejas de moverte y usas golpes como Fuegos Artificiales y Caída Meteorito, los ninjas Genma lo tendrán difícil para pillarte, pero **no dudes en desviar tu fuego hacia ellos** si la cosa se pone fea. La batalla durará sólo un par de minutos, tranquilo.

Jefe: HIDEYOSHI

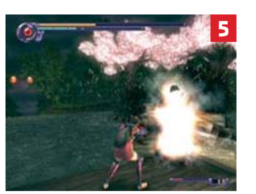
El pobre ha tenido que meterse dentro de una enorme armadura “robot” para hacerte frente. **Concéntrate primero en sus piernas** mediante ataques Oni y combos, mientras permaneces atento a su extremidad derecha 7. Tras cada ataque tuyo intentará jugar contigo al fútbol siendo tú la pelota, así que **cúbrete tras cada combo** que realices. Una vez inutilices su piernas, caerá de bruces durante unos segundos. Aprovecha para **realizar sobre él Abre Cabezas** sin parar. Una vez se levante, permanece atento a su espada y, sobre todo, a la pose que adopta. Si eleva la espada y se concentra, aléjate de él a todo trapo, pues una enorme ola de energía le rodeará y te hará mucho daño. También usará otros ataques de fuego y a distancia, pero son previsibles y fácilmente defendibles. Insiste en esta sencilla metodología y no aguantará mucho tiempo.

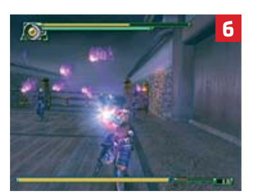
Jefe: YODO

La hermana de Ohatsu, asimilada por el gran Árbol Genma, es tu siguiente enemigo. **Su única parte vulnerable a tu espada es la que representa a Yodo, en el medio del tronco**. Durante los primeros segundos se limitará a lanzar un rayo similar al de los “moluscos” Genma, barriendo toda la zona e combate. El problema es que **es imposible de parar con tu espada**. Y pero aún, será ese casi él único momento en el que podrás atacarla y causarle daño 8. Tu única opción es **calcular cuándo puedes llegar hasta ella mientras “barre” el extremo contrario de la habitación y no parar de asestarle golpes**. Procura realizar ataques Oni justo cuando el rayo vaya a alcanzarte, pues así evitarás que melle tu barra de salud.
Si la que te acompaña es **Ohatsu**, la cosa es mucho más sencilla, pues podrás limitarte a atacar desde lejos y esquivar más fácilmente su letal rayo, aunque el proceso será más lento. Tras recibir suficiente daño, **se protegerá tras unos tentáculos y tendrás que luchar contra dos Generales Genma** 9 mientras esquivas los tentáculos que surgirán bajo tus pies en cuanto te quedes quieto un par de segundos.











COFRES

COFRE 1. Ítem: Manoplas de Miguel

5	1	
4, 6	2	
	3	

COFRE 2. Ítem: Ithuriel

3		1	4	
	2			
		5		
6				
		7		

COFRE 3. Ítem: Amuleto Prosperidad

2		1,4		
	3		5	

COFRE 4. Ítem: Rosario de Magia

5, 6		
1, 2		
	3, 4	

COFRE 5. Ítem: Durandal

2		3	
	1,6		
5		4	

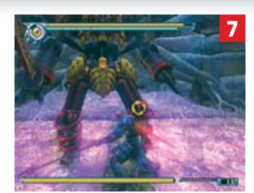
COFRE 6. Ítem: Rosario de Corazón

3,5		1	2	
	4			

No dejes de moverte y realizar combos cortos, hasta que vuelva a levantar la protección y repetir la misma operación. Si tu compañero queda temporalmente poseído, dale un par de "toques" para que recupere la consciencia y se una de nuevo a ti. Paciencia, la batalla será larga.

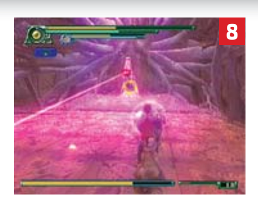
Jefe: **FORTIMBRAS**

Una lucha de lo más atípica, pues como puedes ver **se desarrolla en el aire**. La verdad es que esta vez **no hay una estrategia clara,** pues es una lucha de pura fuerza bruta. Tu capacidad para esquivar es casi nula y muchos de los ataques que la Serpiente Blanca lanzará sobre ti son imparables **10**. Con eso sólo te queda **quedarte muy pegado a él y no dejar de golpear**, hasta que veas que amaga un ataque con los brazos, momento en el que debes cubrirte. Los ataques Oni son importantísimos, pues reducirán mucho su salud. Cuando se aleje de ti, no dejes de desplazarte hacia un lado para que los proyectiles que te lanza no te alcancen. Espera a que la lucha vuelva a las cortas distancias y sigue atacando. Por suerte será muy breve y con un par de ítems curativos de poder intermedio te bastará. Lo normal en todo prólogo...

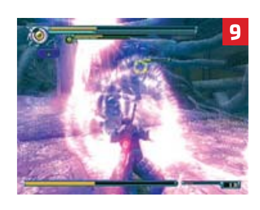

7

Jefe: **FORTIMBRAS (FORMA FINAL)**

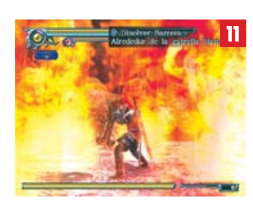
...antes del capitulo importante. Sí, la auténtica lucha empieza aquí. **Más te vale ir cargado de Ítems curativos y pócimas** que rellenen ti barra de PO. El elegante Dios de la Luz quedará suspendido casi siempre encima de ti, fuera de tu alcance. Hará aparecer varias esferas de piedra que comenzarán a dar vueltas a tu alrededor, para pararse después y lanzar distintos tipos de ataques "llamaradas, hielo, etc) **11**. Mientras esto ocurre, **no pierdas de vista a tu enemigo**. Si comienza a formar una bola de energía sobre él, ponte a absorber su esencia. Si lo haces bien, la bola de energía que te lance podrás serle devuelta de un espadazo, sino, provocará una enorme explosión.


8

Si consigues que le golpee su propia arma, las esferas que hay alrededor de ti quedarán quietas unos instantes y a tu disposición para que sean destruidas. Sólo entonces bajará a tu nivel Fortimbras. Acércate a el y **si puedes transfórmate en Onimusha**, pues necesitas hacerle el máximo daño posible durante los pocos segundos que será vulnerable.
Una vez que vuelva a las alturas, usará un par de ataques más antes de volverlo a intentar de nuevo. **Muy peligrosos, e imparables, son los cientos de "mini-rayos"** que lanzará sobre ti, así que en cuanto los veas no dejes de moverte. Solo nos queda recomendarte mucha paciencia y tino a la hora de devolverle sus "bolitas" es lo que necesitas para vencer.


9


10


11



17 EXTRAS

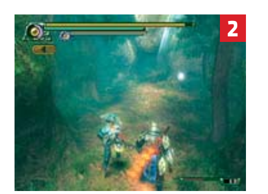
Este *Onimusha* es el capítulo de la saga con más secretos escondidos. Además de los que ya te hemos mencionado en algunas de las fases, existen algunos extras más. Aquí van:

• **Mantener armas y niveles:** cuando termines el juego, carga la última partida ("Juego completado") y comenzarás con todas las armas e ítems que tenías y manteniendo el nivel de los héroes **1**.


1

• **Modo dos jugadores:** selecciona "salir" del menú de Extras y mantén pulsado **R1, R2, L1, L2** en ambos pads. Luego aprieta "start" en el segundo.

• **Trajes de *Street Fighter 2* y otros**: consigue uno de los 3 metales como puntuación en las Pruebas de Valor y conseguirás un paquete de trajes **2**. Si lo haces con todo Oros, obtendrás el segundo. Para obtener el tercero, ve a la sección de "Extras" y mantén señalada la opción "Salir". Ahí realiza estas combinaciones. Luego carga tu partida.


2

• Soki: **R1**, **■**, **R1**, **←**, **▲**, **R2**, **R3**, **→**, **←**, **L2**.
• Jubei: **■**, **L1**, **R1**, **R3**, **←**, **▲**, **R1**, **■**, **▲**, **L2**.
• Ohatsu: **L2**, **L2**, **L3**, **▲**,**←**,**→**,**→**, **L1**, **L2**, **■**.
• Roberto: **←**, **R3**,**→**,**←**, **R3**, **L1**, **L2**, **R1**,**→**, **R3**.
• Tenkai: **L2**, **R2**,**←**,**→**, **R3**, **←**, **L1**, **■**, **■**, **▲**.

• **Si superas el nivel 100 del Reino Oscuro con cada personaje**, obtendrás la mejor arma para cada uno, algunas de broma y mejores Amuletos y "dragones". Los hallarás en el nivel 50 y 100 de cada personaje.

• **Onimusha Arena**: modo para dos jugadores que obtendrás al finalizar por primera vez el juego.

• **Más difícil todavía**: Si finalizas el juego en modo Normal, abrirás el Difícil. Si lo completas en Difícil, abrirás la dificultad Onimusha. Si lo completas en Onimusha obtendrás la Ultimate.

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº 53



Onimusha
Dawn of dreams

Jefes • Secretos • Cofres • Puzzles

100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA PLAYSTATION 2

PlayGuías manía Platinum



COMPLETA LA MEJOR AVENTURA DEL AÑO Y DESCUBRE TODOS SUS SECRETOS



ENCUENTRA TODOS LOS OBJETOS OCULTOS EN EL ESTADO DE SAN ANDREAS



CLAVES PARA AJUSTAR TU MONOPLAZA Y HACERTE CON EL TÍTULO MUNDIAL



CLAVES Y CONSEJOS PARA COMPLETAR EL JUEGO AL 100%

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

DESCUBRE CÓMO SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO A LA AVENTURA

Y ADEMÁS, TRUCOS Y ESTRATEGIAS PARA:

Moto GP 4
Domina la técnica para triunfar en el campeonato



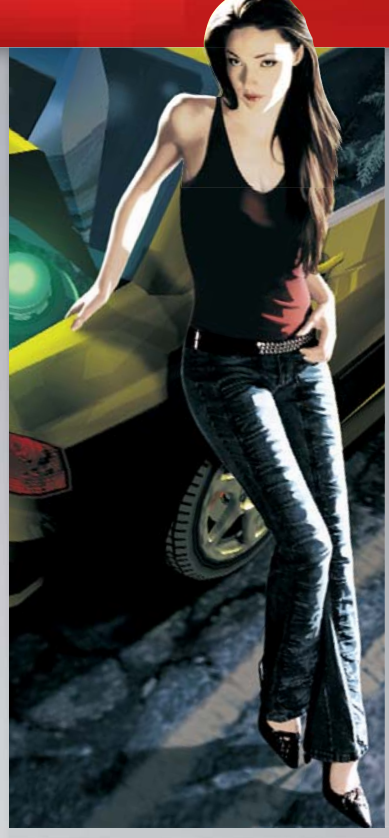
NFS Underground 2
Tunea tu coche y conviértete en el amo de las calles

Pro Evolution Soccer 4
Todos los Movimientos para convertirte en una estrella del balón









08

GTA San Andreas

Te ayudamos a **encontrar todos los "coleccionables"** del juego: Herraduras, Graffitis, Saltos, Fotos... Ojo a los mapas.

20

MGS 3 Snake Eater

Encontrarás la **localización exacta** de todos los camuflajes, ranas kerotan... Y te contamos cómo acabar con los jefes.

24

Gran Turismo 4

Todos los campeonatos, sus premios y los coches recomendados para participar. Además, una clase rápida de mecánica.

40

NFS Underground 2

Muévete tranquilo por la ciudad y **tunea tu coche para salir en todas las revistas y DVD**. Nosotros te ayudamos a conseguirlo.



PÁGINA DE PUBLICIDAD

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
ROCKSTAR
Editor
TAKE 2
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
29,99 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
INGLÉS
JUGADORES
DE 1 A 2
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
PUNTOS CONCRETOS
PÁGINA WEB
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS/

CÓMO DESCUBRIR **TODOS LOS SECRETOS** DE UNA AVENTURA ÚNICA

GTA San Andreas

Estamos seguros de que no necesitas nuestra ayuda para superar las misiones, que pronto dominarás las armas de fuego como un profesional y que ponerse a los mandos de cualquier vehículo será un juego de niños para ti. Pero, ¿serás capaz de encontrar tú solo todos los secretos de *San Andreas*?

LOS 100 GRAFFITIS (LOS SANTOS)

En total hay **100 graffitis** diseminados por todo **Los Santos**, y CJ tiene que encontrarlos para **pintar encima** el nombre de su banda. Esta es otra de las tareas secundarias que esconde el juego, y al superarla **ganarás un "pack" de armas que tendrás siempre a tu disposición en tu casa**. Se activará a partir de que cumplamos la misión "Tagging Up Turf", y para llevarla a cabo tendrás que llevar encima el spray.
Para que no se te quede ningún graffiti sin "pisar", aquí tienes la lista completa de su localización exacta.


1 Idlewood. El primero lo hace Sweet por ti en la misión "Tagging Up Turf".


2 Idlewood. El segundo ya lo haces tú. Sigue las marcas del mapa. Es muy fácil.


3 Idlewood. Aún en la misión, cerca del anterior, sigue la marca roja en el mapa.


4 East Los Santos. En una pared a la izquierda de un mural con una "moza".

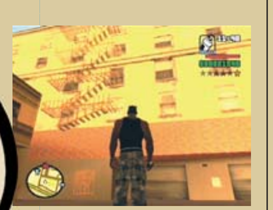

5 East Los Santos. Aún estás en la misión. Sigue la marca roja del mapa.


6 East Los Santos. El último de la misión. Tendrás que escalar y llegar al tejado.


7 Las Colinas. Busca una zona residencial y lo verás escondido entre las casas.


8 Las Colinas. Sube las escaleras de una gran casa blanca que da a la carretera.

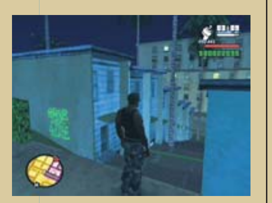

9 East Beach. Desde el anterior, baja al sur por la misma carretera; está en una casa.


10 East Beach. Cerca del Forum, en la parte trasera de un gran edificio blanco.


11 East Beach. A la entrada de un gran párking, justo en la parte derecha.


12 East Beach. Busca un edificio de color rojizo y sube las escaleras para verlo.

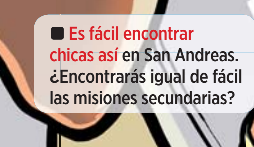

13 East Beach. En la parte trasera de una casa a la entrada del puente. Salta el murete.


14 Los Flores. Tras un seto, en la casa en medio de un conjunto de adosados.


15 East Los Santos. En una pared de piedra en una esquina. Es muy fácil de ver.


16 East Beach. En una callejuela curva que une dos calle principales. Facilito, ¿eh?


17 Los Flores. Encuéntralo en la parte de atrás de unos altos edificios rojos.


Es fácil encontrar chicas así en San Andreas. ¿Encontrarás igual de fácil las misiones secundarias?

18 East Los Santos. Está entre el conjunto de edificios rojos. Busca bien.

19 East Los Santos. En la misma zona que el graffiti anterior, muy cerca de él.

20 East Los Santos. Lo encontrarás en la autopista, casi bajo el puente.

21 East Los Santos. En un pequeño túnel, junto a un garaje de lavado de coches.

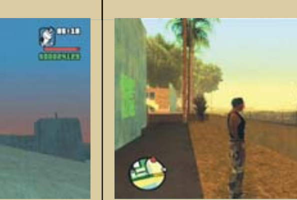


22 East Los Santos. Cerca del anterior, tras un edificio y tras una pequeña valla.



23 East Beach. Está en una de las paredes del Forum. No tiene pérdida, ¿verdad?

24 Playa del Seville. En una pared gris que da a la playa. Métete en la arena.



25 Playa del Seville. En la fachada de un edificio azul, justo enfrente del Forum.



26 Playa del Seville. En el mismo conjunto de casas azules, pero de cara a la playa.

27 Playa del Seville. Encuéntralo en una cancha de baloncesto. Muy a la vista.

28 Ocean Docks. En la parte de arriba del puente, en una de las vigas verdes.

29 Playa del Seville. Lo verás en una valla. El Forum de Los Santos está al fondo.

30 Ocean Docks. En una esquina bien visible, cerca de los muelles de Ocean Docks.



31 Ocean Docks. En este mismo barrio, en una pared de color rojizo, muy visible.



32 Willowfield. Métete en el canal y en un túnel con una montaña de carbón encima.



33 Ocean Docks. Busca en la parte trasera de uno de los bloques que dan al agua.

34 Ocean Docks. Métete en el enorme "canal" seco y busca debajo del puente.

35 Willowfield. Búscalo al lado de la tienda de los "98 céntimos" de la esquina.



36 Willowfield. Lo tienes en una zona comercial que hay cerca de las armerías.



37 East Beach. En la casa blanca nº 916. Tendrás que subirte a un coche para llegar.





38 Willowfield. En una de las paredes del restaurante “Cluckin’ Bell”. Muy fácil.



39 Ganton. En un lado del puente que hay a la derecha de la casa de Denise.



40 Ganton. En uno de los edificios que hay cerca de “nuestro” gimnasio.



41 Jefferson. Busca entre los edificios de una zona residencial y lo encontrarás.



42 Jefferson. En la enorme iglesia que tiene forma triangular. No es difícil de ver.



43 East Los Santos. Desde el anterior, ve al este, cruza las vías y mira en las casas.



44 East Los Santos. Métete en el interior del párking y lo encontrarás enseguida.



45 Las Colinas. Está nada más entrar en el interior del túnel del ferrocarril.



46 Las Colinas. Lo verás en la parte trasera de las casas que dan a la carretera.



47 Las Colinas. Busca entre las casas en una callejuela con suelo de color naranja.



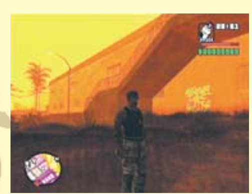
48 Glen Park. Tendrás que meterte en el interior de las casuchas blancas para verlo.



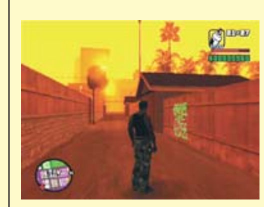
49 Las Colinas. Entre dos casas, en otra de las callejuelas con baldosas naranjas.



50 Las Colinas. En la ladera de la cuesta de una enorme casa blanca, por fuera.



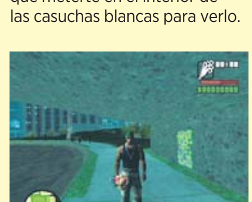
51 Jefferson. Salta una valla y mira bajo la escalera del gran edificio. Sencillo.



52 Jefferson. Busca el graffiti en una valla de madera, entre las casas del lugar.



53 Jefferson. Tendrás que buscarlo en un muro de ladrillo, entre los edificios.



54 Glen Park. En Glen Park, se encuentra bajo el puente junto a un bonito estanque.



55 Glen Park. Desde el parque, baja hacia el sur y busca en los edificios claros.



56 Glen Park. Ve a la zona de los “half-pipes” y busca en la verja, por dentro.



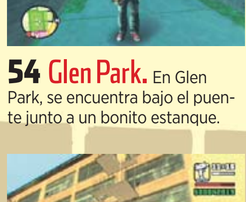
57 Jefferson. Está en una de las paredes del hospital. Mira entre los matorrales.



58 Idlewood. En una casa paralela a las vías de tren. Si vas por las vías, salta la tapia.



59 Willowfield. Está en una zona comercial, al lado de una máquina de refrescos.



60 Idlewood. Se encuentra en una valla metálica, muy cerca del “Pay’N Spray”.



61 Idlewood. Entra en el conjunto de casas blancas. Está cerca de un icono de dobles.



62 Idlewood. Se encuentra dentro de una zona residencial de casas color claro.



63 Idlewood. La pintada está en la parte de atrás de un edificio blanco muy grande.



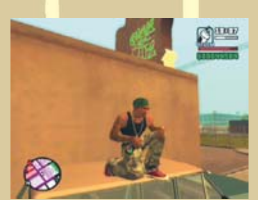
64 Little Mexico. Al noroeste del graffiti anterior, busca en las paredes del edificio.



65 Little Mexico. En las paredes de una especie de iglesia blanca. Sencillo de ver.



66 Little Mexico. En un edificio blanco que está rodeado por una tapia.



67 Idlewood. Está en el tejado de un taller de coches. Usa un coche alto para subir.



68 El Corona. Disimulado en un mural de graffitis, en una de las paredes de la licorería.



69 El Corona. En un conjunto residencial, concretamente encima de una puerta.



70 El Corona. En una de las paredes de un bar, enfrente del salón de tatuajes.



71 El Corona. Bajo el enorme cartel de “Bobo”, en la tienda “Nude XXX Shop”.



72 El Corona. Se encuentra en una valla, justo al pie de la entrada a la autopista.



73 El Corona. En una casa con un jardín de rosas. Salta la verja para alcanzarlo.



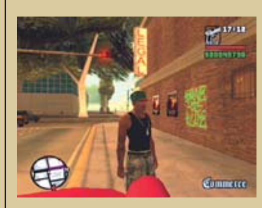
74 Idlewood. Tendrás que bajar al canal seco, y buscarlo cerca de un pequeño túnel.



75 Pershing Square. Está en la pared de un enorme edificio blanco. Muy visible.



76 Commerce. Se encuentra en la fachada de lo que parece ser un gran hotel.



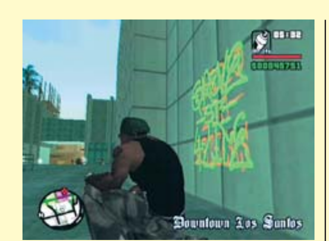
77 Commerce. En una de las paredes del cine (es un edificio de ladrillo reconocible).



78 Verona Beach. Sube las escaleras de un gran edificio blanco y ve hasta el final.



79 Market. Busca el graffiti en los bajos de un monumental edificio blanco.



80 Downtown Los Santos. En el patio de unas oficinas, cerca de la "terracita".



81 Downtown Los Santos. Mira en un edificio blanco con rayas azules. Es fácil.



82 Cruce de Mulholland. Bajo la autopista elevada, cerca de los contenedores.



83 Vinewood. En una calle principal de Vinewood, en una pared con tejadillo. Visible.



84 Temple. Encontrarás otro graffiti en una pared amarilla. Es sencillo de localizar.



85 Market. Está en el barrio de Market, en una esquina. Muy sencillo de encontrar.



86 Market. En una calle de Market, en una zona alta. Tendrás que trepar para llegar.



87 Market. Está en una zona más alta que la anterior. Tendrás que subirte a un coche.



88 Marina. Dirígete hasta el muelle y baja hasta abajo. Lo encontrarás enseguida.



89 Rodeo. En una gran tapia, debajo un enorme cartel rojo que pone "Banch".



90 Rodeo. En la barriada de Rodeo, lo hallarás en la esquina de la tienda de discos.



91 Santa María Beach. Al final del "muelle", bastante cerca de la noria.



92 Santa María Beach. En una pared de ladrillo, prácticamente en la misma playa.





93 Marina. En una esquina de la barriada de Marina. Es realmente sencillo de ver.



94 Verona Beach. En una esquina de pared de ladrillo en Verona Beach. Fácil.



95 Verdant Bluffs. Llega en coche hasta el planetario y búscalo en lo más alto.



96 Los Santos International. Busca en la planta de arriba del aeropuerto.

97 Los Santos International. Encima del túnel del aeropuerto. Ve por el lateral.



98 Willowfield. Lo podrás ver en una casucha de Willowfield, tras saltar una valla.



99 Downtown Los Santos. Encontrarás el graffiti en un gran edificio blanco.



100 Cruce de Mulholland. Búscalo bajo las autopistas del cruce de Mulholland.



■ Si ya has pintado los graffitis pasa la página y sigue con las siguientes tareas...

» LOS 70 SALTOS ÚNICOS

Hay 70 saltos únicos a realizar en varios puntos a bordo siempre de un coche o moto. La recompensa por cada uno es de 500$ y no son obligatorios, aunque sí necesarios para obtener el 100%. Aquí tienes su localización:



1 Willofield. Junto a la vía del tren, busca una estructura metálica a un lado del puente.



2 El Corona. Sigue las vías desde el anterior salto y busca la rampa junto a las cajas.



3 Ocean Docks. Cerca del final de vía, busca un montón de basura y salta la valla.



4 Ocean Docks. En los muelles, busca el paseo y salta las escaleras del final.



5 Ocean Docks. En el lado opuesto del salto anterior, salta las otras escaleras.



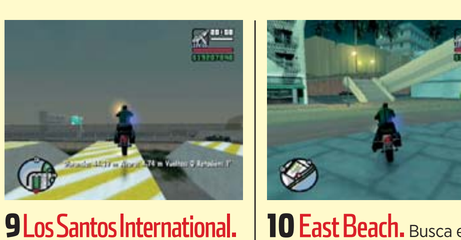
6 Ocean Docks. Busca en la misma zona de los muelles otra rampa de madera.



7 Los Santos International. Antes de entrar en el túnel del lado Este, en la autopista.



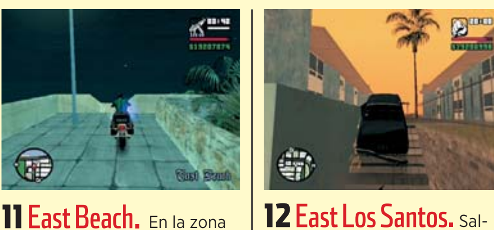
8 Los Santos International. Dentro del aeropuerto, la escalera junto a la valla.



9 Los Santos International. Busca las plataformas blancas y amarillas en la pista.



10 East Beach. Busca el paso elevado de peatones y salta por encima de las escaleras.



11 East Beach. En la zona de casas de la colina, busca el muro roto y salta por él.

12 East Los Santos. Salta las escaleras en el complejo de apartamentos azules.



13 East Los Santos. Al sur del anterior salto, salta las escaleras sobre las vías de tren.





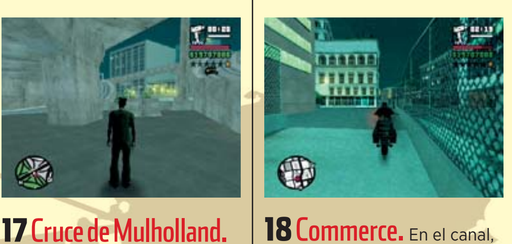
14 East Los Santos. Más al sur, salta las escaleras que llevan a la cancha de baloncesto.



15 Cruce de Mulholland. Busca en la autopista una rampa por la que saltar.



16 Cruce de Mulholland. Al otro lado del salto anterior hay otra rampa.

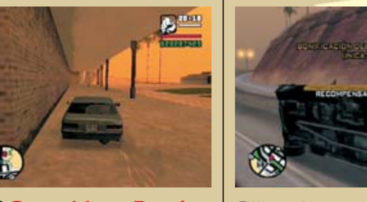


17 Cruce de Mulholland. Debajo de la autopista hay otra rampa más.

18 Commerce. En el canal, cerca de la calle que lleva a la ciudad hay una rampa.



19 Verona Beach. Busca el edificio verde con escaleras, sube hasta el techo y salta.





20 Santa Maria Beach. En la parte oeste, busca las escaleras bajo el soportal.



21 Rodeo. Al noreste del salto 20 hay un precipicio con hierba por el que saltar.

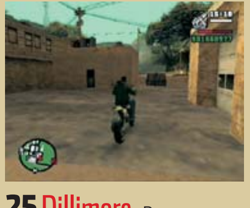


22 Vinewood. Hay una rampa metálica en el parking de la zona. Salta por ella.

23 Market. En el callejón detrás de la tienda Nude & XXX Shop. Salta las escaleras.



24 Ocean Docks. En la zona donde acabaste con los rusos, salta la escalinata del fondo.



25 Dillimore. Busca en uno de los callejones una rampa de madera y salta.



26 Red County. Cerca de Palomino Creek hay un puente roto. Salta por un lado.



27 Red County. Tras el salto anterior, vuelve a cruzar el puente en el otro sentido.





28 Cruce de Montgomery. Hay un montón de piedra junto a la carretera al oeste.



29 Blueberry. Al sudoeste del pueblo hay una rampa junto a unos containers.



30 Blueberry. En el centro del pueblo, salta por encima de este container.



31 Blueberry. Al norte, sigue la carretera y busca a la derecha unas escaleras.



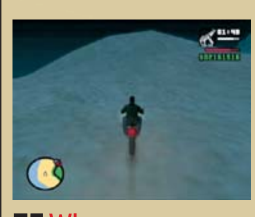
32 Blueberry Acres. Ve hasta la granja cercana y salta la rampa frente al granero.



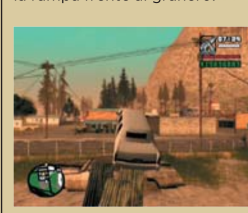
33 Blueberry Acres. Atraviesa la granja hacia el noreste y atraviesa las vallas.



34 The Panopticon. Sigue la carretera hasta llegar a un risco con un saliente.



35 Whetstone. En la playa encontrarás un montículo de arena que saltar.





36 Whetstone. En la zona de trailers, busca la rampa con el coche desguazado.



37 Monte Chiliad. En la parte superior, sigue la rampa de madera y salta al final.



38 Foster Valley. Busca la rampa en el parking del estadio junto a la autopista.



39 Red County. Cruza el puente que va a San Fierro y salta por la colina de la izquierda.



40 Aeropuerto Easter Bay. Busca una plataforma en la zona de pistas y salta fuera.

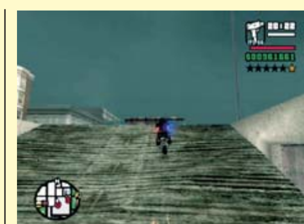




41 Aeropuerto Easter Bay. Vuelve a entrar y busca una rampa al norte del salto anterior.



42 Doherty. En la autopista cerca de la autoescuela verás una escalera que saltar.



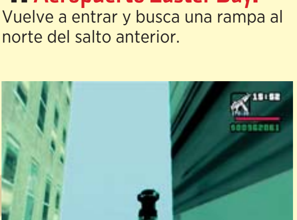
43 Doherty. En el solar detrás de la autoescuela, busca la rampa de madera en un edificio.



44 Doherty. Cerca de la tienda Transfenders, verás una rampa junto a una pared de cemento.



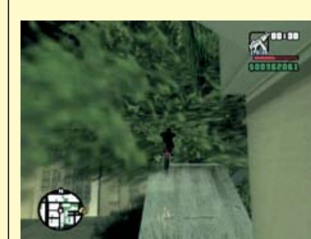
45 Downtown. Hay que saltar las escaleras que están al fondo del callejón de la zona norte.



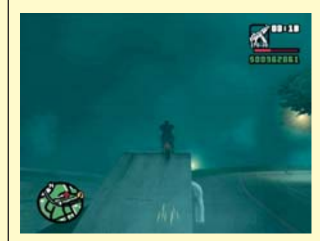
46 Downtown. Al oeste, busca unas escaleras junto al taller de reparaciones de Michelle.



47 Carlton Heights. Busca otras escaleras en la zona y usa una moto para saltar.



48 Carlton Heights. Al noroeste te encontrarás un callejón con una rampa de cemento.



49 Juniper Hollow. Salta entre las casas usando una rampa para caer en la autopista.



50 Juniper Hollow. Usa la rampa que hay al oeste de la anterior para realizar otro salto.



51 Puente Gant. Sube por los andamios junto al puente y salta hacia el agua.



52 Juniper Hill. Busca la rampa de cemento junto al supermercado cerca de Chinatown.



53 Santa Flora. Cerca de Paradiso hay una colina junto a una casa. Salta por el lateral.



54 Verdant Meadows. En el cementerio de aviones, salta por el ala del último avión.



55 Las Payasadas. En el pueblo hay un edificio junto a un precipicio. Salta por las escaleras.



56 Las Payasadas. Tienes que usar el montículo verde en el lateral del pollo gigante.



57 Valle Ocultado. Salta por la plataforma cerca del edificio y aterriza en el agua.



58 Arco del Oeste. Sigue el camino de madera hasta el final y salta al agua.



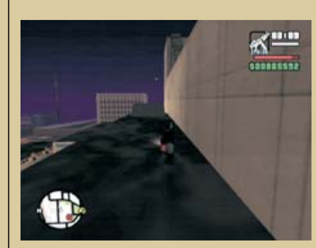
59 Julius Thruway North. Al noreste de la autopista, cerca de Emerald Isle.



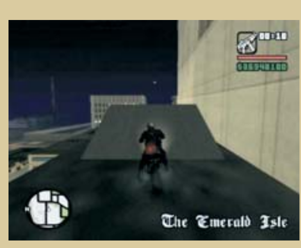
60 Emerald Isle. En el parking, busca la primera plataforma junto a una ventana.



61 Emerald Isle. Atraviesa el callejón y llega hasta la calle a toda velocidad.



62 Emerald Isle. Sal al tejado del parking y busca una rampa en el lado derecho.



63 Emerald Isle. Igual que el anterior, pero busca la rampa ahora en el lado izquierdo.



64 Emerald Isle. Dentro del parking, sube arriba del todo y busca otra rampa.



65 Creek. Cerca de tu piso franco en esta zona, encontrarás una rampa de madera.



66 Camel´s Toe. Salta las escaleras que dan al norte y llega al tejado del otro lado.



67 Camel´s Toe. Salta ahora por las escaleras que estaban junto a las del salto anterior.



68 Randolph Industrial Estate. Salta la rampa de madera de la esquina noreste.



69 Redsands West. En el complejo de apartamentos, localiza la rampa de madera.

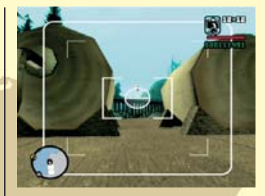


70 Redsands West. En la zona de los contenedores, localiza la rampa del lado norte.

LAS 50 FOTOS DE SAN FIERRO

CJ demostrará su vena artística **fotografiando los 50 iconos secretos** que se activan en San Fierro al superar la **misión "Photo Oportunity"**. Sólo son visibles **a través del visor de la cámara**. En el mapa te marcamos la localización de los 50. Cuando el icono esté en una posición elevada, te convendrá distanciarte y usar el zoom. La recompensa, además de pasta, es un **"pack" de 4 armas en el garaje de San Fierro.**

1 Red County. Elevado sobre la carretera, a la altura del centro del puente.



2 Easter Bay Airport. En la zona norte del aeropuerto, entre dos contenedores.

3 Easter Bay Airport. En lo alto de la antena de la torre de control. Usa el zoom de la cámara.



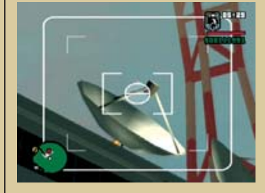
4 Easter Bay Airport. En medio del cartel de entrada del aeropuerto.



5 Foster Valley. En el módulo más al norte del jardín, sobre las vigas de metal del techo.



6 Foster Valley. Sobre el segundo edificio circular. Tira la foto desde la colina.



7 Missionary Hill. El tejado del edificio de las antenas, en la parabólica más al norte.



8 San Fierro. Sobre la autopista de entrada a la ciudad, muy elevado.



9 Avispa Country Club. En lo alto de la torre del edificio principal del Club.

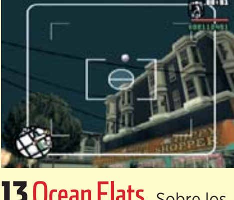
10 Avispa Country Club. Encima de la red de la pista de tenis más al noreste.



11 Ocean Flats. En lo alto de la estructura en forma de cruz de la Iglesia.



12 Ocean Flats. Sobre los árboles del parque. Tira la foto desde cerca de la Iglesia.



13 Ocean Flats. Sobre los cables de alta tensión, cerca de la tienda Hippy Shopper.



14 Ocean Flats. Lindando con Queens, en la parte alta de la fachada del teatro.



15 Hashbury. La verás sobre la pancarta de Hashbury and García.



16 García. En el cartel de Final Build Construction en la cara norte del solar.



17 García. Sobre una base del campo de béisbol (el que está más al norte de los dos).



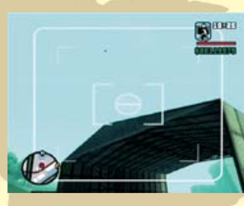
18 King´s. En lo alto de la grúa del solar. Usa el zoom desde el suelo.



19 Cranberry Station. Entrando por la entrada principal, enfrente, sobre las vías.



20 Doherty. Entre las torres de gas del edificio de Industrias Solarin, por la parte trasera.



21 Easter Basin. Sobre el tejado de uno de los muelles, bastante elevado.



22 Easter Basin. Sobre la gran "X" giratoria de la estación de servicio.



23 Easter Basin. Cerca del puente de mando del gran barco atracado en el puerto.



24 Downtown. En medio del puente de la autopista, también bastante elevado.



25 Downtown. En lo alto de la estatua del jugador de béisbol, en medio del parque.



26 Financial. En la gran antena en el tejado del edificio cercano a la pizzería.



27 Financial. En el centro de la fachada norte del edificio con vigas en posición de "X".



28 Calton Heights. Sobre el túnel de la carretera, cerca de la farola y entre árboles.



29 Claton Heights. En medio del parque de las escaleras en forma de "S".



30 Juniper Hollow. En el gran letrero con forma de hamburguesa.



31 Palisades. En el centro del gigantesco donut de la tienda Tuff Nut.



32 Juniper Hill. Sobre la entrada principal del gran supermercado, un poco elevado.



33 Chinatown. Sobre la gran puerta decorativa con forma de pagoda.



34 Chinatown. En el lateral del edificio con el techo en forma de pagoda, a media altura.



35 Queens. Sobre la chimenea de la vieja fábrica de color marrón.



36 City Hall. Está en el lado oeste de la cúpula del edificio City Hall.



37 City Hall. En la cara este del City Hall, en el centro de la fachada, entre columnas.



38 Queens. En la cara este del gran edificio curvo, en medio de la fachada.



39 Queens. En la cara oeste del gran edificio curvo, bajo los toldillos.



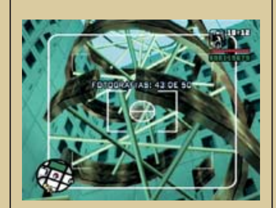
40 King´s. En lo alto de la torre del gran edificio gris. Usa el zoom.



41 King´s. En lo alto del gran rascacielos en forma de "L", sobre las antenas.



42 Downtown. Flotando a media altura entre los dos grandes bloques de oficinas.



43 Downtown. En el centro de la estatua en espiral que hay en el patio de un edificio.



44 San Fierro. En el centro de la cara oeste de la torre del reloj.



45 Puente Garver. En lo alto de una de las estructuras de vigas centrales del puente.



46 Esplanade North. Junto a la roca picuda de la formación rocasa en el mar.



47 Esplanade North. Sobre el rótulo de entrada del muelle 69.



48 Esplanade North. Sobre la cabina del submarino varado en el puerto.



49 San Fierro Bay. Junto a la antena del barco de la bahía. Tira la foto desde una lancha.



50 Gant Bridge. En la estructura de vigas centrales del puente, a media altura.

LAS 50 HERRADURAS DE LAS VENTURAS

La ciudad esconde un total de 50 herraduras. Si las encuentras, **aumentará tu suerte en los juegos de azar y tendrás disponible siempre un "pack" de armas en la puerta del casino The Four Dragons**. Eso sí, para alcanzar algunas necesitarás el jetpack (lo conseguirás al acabar la misión "Black Project"). Si te animas a buscarlas, aquí te mostramos la ubicación exacta de las 50.



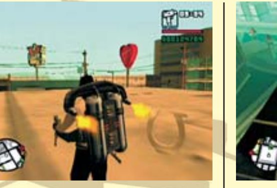
1 Prickle Pine. Justo antes del paso a nivel con barreras, en la casa de la izquierda.



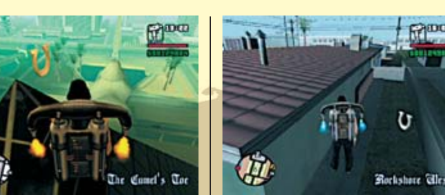
2 Yellow Bell Golf House. En lo alto del edificio por la parte de atrás. Usa el jetpack.



3 The Emerald Isle. Encima del edificio contiguo al gimnasio. Utiliza el jetpack.



4 Roca Escalante. Encima del edificio que está a la izquierda de un "sex-shop".



5 The Camel's Toe. Usa el jetpack para llegar a la parte más alta de la pirámide.

6 Rockshore West. Al sur de la ciudad, entre las casas de una zona residencial.





7 The Clown's Pocket. En lo alto de una de las carpas. Usa el jetpack.



8 Roca Escalante. En una piscina en Roca Escalante, muy próxima a una ostra.



9 Rockshore West. En la parte sudeste de la ciudad, justo encima de un contenedor.



10 Roca Escalante. Métete en el túnel del ferrocarril, avanza por las vías y la verás.



11 Casino Royale. Está en el parking de Casino Royale, en la segunda planta.



12 Julius Thruway North. Justo en la puerta de un garaje que da a la autopista.

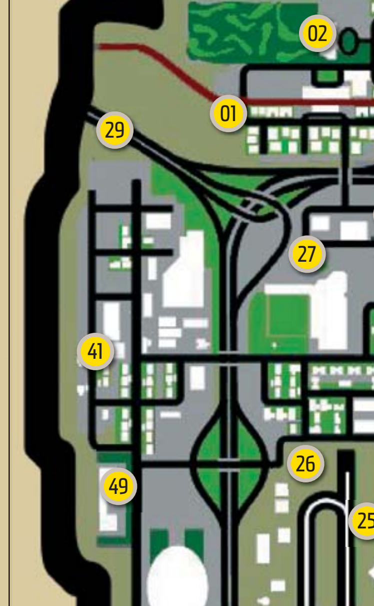


13 Las Venturas. Está en la parte más alta del edificio. Utiliza el jetpack.





14 Redsands East. Está en el tejado de un edificio claro de una sola planta.



15 Aeropuerto de Las Venturas. En la parte trasera del edificio del aeropuerto.

16 Cruce de Blackfield. En la de atrás de un edificio "a cuadros", tras una tapia.

17 Redsands East. Búscala en un pasillo del gran edificio de apartamentos.

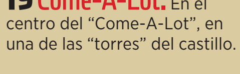
18 The Pirates in Men's Pants. Está entre las plantas que hay pasando el agua.



19 Come-A-Lot. En el centro del "Come-A-Lot", en una de las "torres" del castillo.



20 Casino The Four Dragons. En lo alto del casino, pero no en su parte más alta.

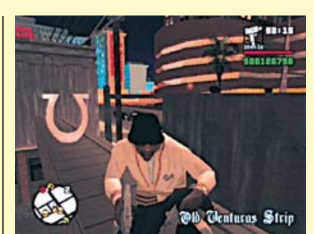




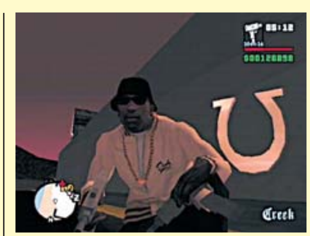
21 Prickle Pine. Se encuentra en la piscina, muy visible dentro de la zona residencial.



22 Greenglass College. En el centro del césped con forma de "cruz". Muy fácil de ver.



23 Old Venturas Strip. Esta herradura está en un "tejadillo", en Old Venturas Strip.



24 Creek. Se encuentra en la parte de atrás del edificio comercial de tiendas de ropa.



25 Aeropuerto de Las Venturas. En el aeropuerto, muy cerca de la pista de aterrizaje.



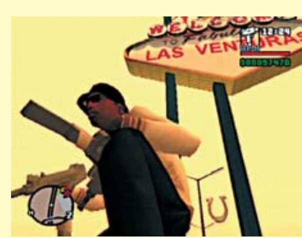
26 Aeropuerto de Las Venturas. Cerca de la anterior, todavía dentro del recinto.



27 Cruce de Pilson. Encontrarás esta herradura sobre la tapia al lado de un restaurante.



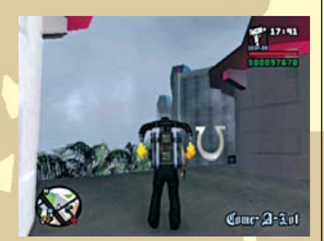
28 The Camel's Toe. La hallarás sobre un pequeño alto, al lado de la enorme pirámide.



29 Las Venturas. En la mediana de la autopista, justo debajo del cartel de "Bienvenidos".



30 Randolph Industrial Estate. Está bajo el enorme puente que va hacia Los Santos.



31 Come-A-Lot. La encontrarás en otra de las "torres" del Come-A-Lot. Utiliza el jetpack.



32 Julius Thruway East. Al lado de un cartel de la tienda "Victim". Usa el jetpack.



33 Las Venturas. Sobre una iglesia, al lado de la torre. No es demasiado difícil de ver.



34 Prickle Pine. Justo en la puerta de uno de los campos de tenis. Muy fácil, ¿verdad?



35 The Emerald Isle. Al pie de un cartel de "Strain Hard". Salta una tapia blanca.



36 Redsands West. Sobre un tejado rojo. Usa el jetpack y busca el neón del casino.



37 Depósito de carga. En la puerta de un garaje del depósito de carga del aeropuerto.



38 Rockshore West. Busca en una zona residencial, en la parte trasera de una casa.



39 Casino Starfish. En el tejadillo que hay sobre la tienda "Zip", a la derecha de la puerta.



40 The Emerald Isle. Encontrarás esta herradura al pie de un enorme cartel.



41 Whitewood Estates. Busca entre un edificio de tejado rojo y una tapia con alambres.



42 The Emerald Isle. Al lado de una pared de ladrillo claro, en The Emerald Isle.



43 Casino Starfish. Busca la herradura en un callejón en la zona del Casino Starfish.



44 Come-A-Lot. Localízala en un balcón de un edificio de apartamentos rojo. Usa jetpack.



45 Military Fuels. Busca entre los edificios. La verás en la misión "Up, up and Away".



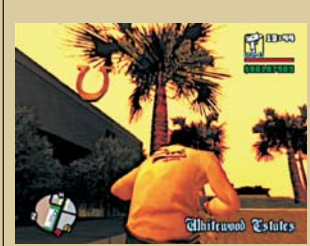
46 Old Venturas Strip. Al lado del enorme letrero de neón del Casino. Utiliza el jetpack.



47 The Visage. Localiza las cataratas y mira debajo de ellas. Enseguida la encontrarás.



48 Redsands West. La herradura está encima de los "bloques" de colores. Fácil, no?



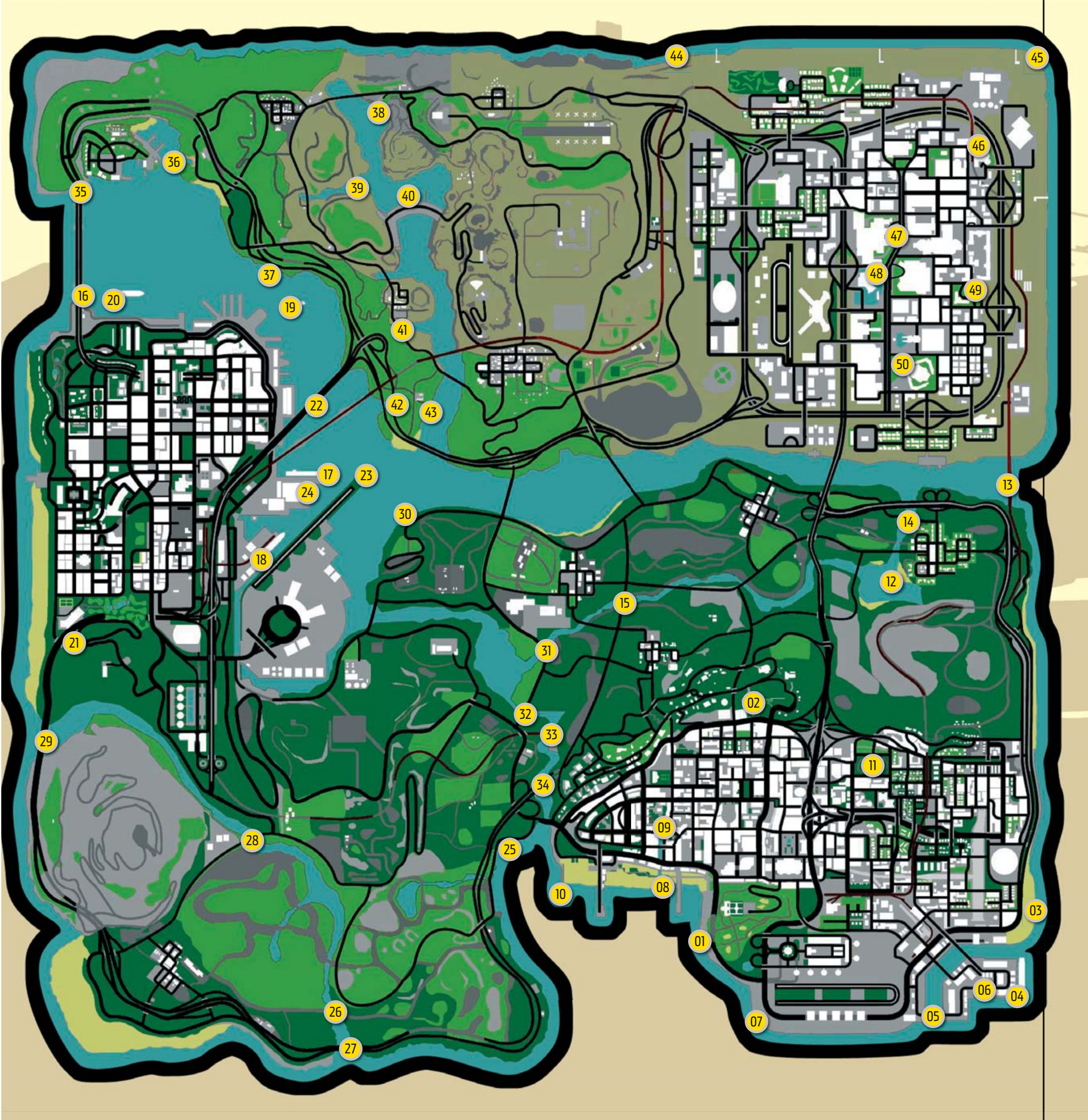
49 Whitewood Estates. Búscala enfrente de una zona residencial, a media altura.



50 Blackfield Chapel. Utiliza el jetpack para llegar a la parte alta de la iglesia.

LAS 50 **OSTRAS**

Por todo el mapa de San Andreas podrás encontrar un total de **50 ostras ocultas en piscinas, lagos o en el fondo del mar**. Encontrarlas todas supondrá **un aumento en tu Sex Appeal**, muy útil para ligar luego con las "nenas" del juego. Por si te estabas preguntando cómo conseguirlas todas, aquí tienes un mapa e indicaciones de su localización exacta.




1 Verdant Bluffs. Junto a la gran curva de la carretera, cerca de Verona Beach.


2 Mulholland. En la piscina de la mansión de Madd Dogg, cerca de la intersección Mulholland.


3 Playa del Seville. Busca junto al embarcadero, pero dentro del agua, claro.


4 Ocean Docks. En la parte más al este de los muelles, enfrente del paseo marítimo.


5 Ocean Docks. En la parte sur del muelle, en la parte central de la plataforma, salta al agua.


6 Ocean Docks. La encontrarás al oeste de la ostra anterior, mira en el agua bajo el puente.


7 Los Santos Internacional. Busca en la parte más al sudoeste cerca del aeropuerto.


8 Verona Beach. A la izquierda del malecón de esta playa, busca bajo los dos puentes.


9 Marina. En el lago del centro de Marina, cerca del muelle que hay junto a las casas.


10 Santa Maria Beach. Cerca del faro, busca en el lado sur para coger esta ostra.


11 Glen Park. En el lago circular bajo el puente encontrarás la siguiente ostra.


12 Fisher´s Lagoon. La encontrarás cerca del embarcadero de este pequeño lago de pesca.


13 Frederick Bridge. La encontrarás bajo el puente que conecta Red County con las Venturas


14 Red County. En el primer puente grande en la parte más al sudeste de Las Venturas.


15 Red County. La encontrarás bajo el puente de un solo arco cerca de Blueberry


16 San Fierro. Bajo la columna del sur del puente Gant (la réplica del Golden Gate).


17 Easter Basin. En el muelle de esta zona, cerca del barco. Ojo, aquí el ejército te atacará.


18 San Fierro. Encontrarás esta ostra bajo el barco que hay atracado cerca del muelle.


19 San Fierro. Más al este encontrarás otro barco. Al final de la embarcación está la ostra.


20 San Fierro. La encontrarás bajo el barco cerca del puente Gant. Bucea bien para verla.


21 Missionary Hill. Busca en el lago junto a la autopista cerca del Country Club.



22 Puente Garver. La encontrarás bajo el puente, en el centro siguiendo hacia el norte.


23 San Fierro. Cerca del muelle de Easter Basin hay una plataforma larga. Mira al final.



24 Easter Basin. Mira cerca de los muelles al otro lado del puesto naval y la encontrarás.


25 Flint County. Busca la ostra en la zona donde la playa y las rocas se unen, a la derecha.


26 Flint County. Al norte de la ostra anterior hay otro puente con otra ostra bajo él.


27 Flint County. En el puente más al sur de la región, busca bajo él en el agua.


28 Whetstone. Sigue hacia el norte hasta llegar a un nuevo puente con otra ostra.


29 Monte Chiliad. Busca bajo el puente pasado San Fierro en dirección al monte Chiliad.


30 The Panopticon. Para encontrarla, bucea en la esquina más al noroeste de esta región.



31 Red County. Bajo el puente que conecta Red County con Blueberry.



32 Flint County. Sigue el largo lago de la zona sur y busca bajo el puente que verás.



33 Los Santos. Desde la ostra anterior, sigue la línea roja del mapa hacia el sur.



34 Intersección Flint. Sigue nadando hacia el sudoeste para encontrar otro puente.



35 Puente Gant. En el lado norte, bajo el puente, entre el precipicio y el muro de soporte.



36 Tierra Robada. En la parte más al oeste hay un faro cerca de Bayside Marina.

37 Tierra Robada. Siguiendo la costa entre San Fierro y esta región, busca en



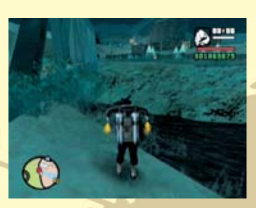
38 Tierra Robada. Más al norte hay una depresión en la costa hacia el este.



39 Tierra Robada. Al oeste de Sherman Dam hay un paso elevado. Mira debajo de él.



40 Sherman Dam. Bajo la torre de la izquierda encontrarás una nueva ostra.



41 Tierra Robada. Bajo el paso elevado cerca de Toreno, mira bajo él.



42 Tierra Robada. Busca un pequeño puente cerca de otro más grande y mira debajo.



43 Tierra Robada. En el embarcadero de Toreno, sigue el camino de las farolas y busca.



44 Bone County. Cerca de la frontera con Las Venturas al norte, cerca de la lancha.



45 San Andreas. En la esquina superior derecha del mapa hay otra en el mar.




46 Roca Escalante. En la piscina con forma de guitarra hay otra ostra más.



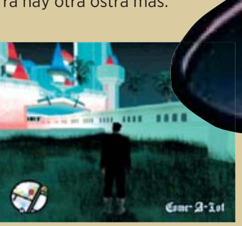
47 The Visage. En una de las cataratas de color de este casino.



48 Pirates in Men´s Pants. En el lado norte de este hotel encontrarás otra.



49 Pilgrim. En mitad de esta pequeña piscina hallarás la penúltima ostra del juego.




50 Come-A-Lot. Busca en la piscina que hay a la izquierda del hotel y la verás.

» LOS TRUCOS

A San Andreas no le podían faltar un montón de trucos para que podamos "trampear" el juego a nuestro gusto. Eso sí, algunos de ellos no se pueden desactivar, así que si grabas la partida con ellos activados... Además, jugar con trucos hará que obtengas un ranking peor.

SALUD

- 25000 dólares, armadura y salud al máximo. R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- Suicidarse: →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.

TIEMPO

- Reloj más rápido: ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- Juego más rápido: ▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■.
- Juego más lento: ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.

NIVEL DE BÚSQUEDA

- Bajar el nivel de búsqueda: R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- Todo el mundo te persigue: ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.

PEATONES

- Los peatones te atacan (no se puede desactivar): ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2
  Recuerda: no salves la partida con este truco activado.
- Los peatones se vuelven locos (no se puede desactivar): ↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1.
  Recuerda: no salves la partida con este truco activado.
- Los peatones van armados: R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓.

METEOROLÓGICOS

- Amanecer: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
- Anochecer: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.
- Atardecer: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ↓.
- Lluvia: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
- Niebla: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.

ARMAS

- Conjunto de armas 1 (Bate, pistola, escopeta, mini SMG, AK 47, lanzacohetes...): R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- Conjunto de armas 2 (cuchillo, pistola, recortada, Tec 9, rifle de francotirador...): R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
- Conjunto de armas 3 (motosierra, pistola con silenciador, rifle de combate...): R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.

VEHÍCULOS

- Conseguir un Ranger: ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- Conseguir un tanque: ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
- Conseguir una limusina: R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- Conseguir un Hotring Racer #1: R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
- Conseguir un Hotring Racer #2: R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2.
- Conseguir una ranchera: ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- Conseguir un Romero: ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
- Conseguir el jetpack: L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →, L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →.
- Conseguir un camión de la basura: ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- Todos los coches son negros: ●, L2, ↑, R1, ←, X, R1, L1, ←, ●.
- Conducir coches en el agua: →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.
- Coches más rápidos: →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
- Tráfico agresivo: R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
- Todos los semáforos en verde: →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
- Coches invisibles (excepto motos): ▲, L1, ▲, R2, ■, L1, L1.
- Conseguir un Bloodring Banger: ↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←.



• SALUD 1: DINERO Y ARMADURA

- Conseguir un cochecito de golf: ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
- Conducción perfecta: ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
- Coches rosas: ●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
- Botes flotantes: R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
- Destruir todos los vehículos: R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.



• VEHÍCULOS 2: CARRITO DE GOLF

PlayStation 2 · KONAMI · METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER · 16+

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
KONAMI
Editor
KONAMI
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
29,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
INGLÉS
JUGADORES
1
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
EN PUNTOS CONCRETOS
PÁGINA WEB
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/

LA AVENTURA MÁS "SALVAJE" DEL **MAESTRO DE LA INFILTRACIÓN**

MGS3: Snake Eater

Snake es el vivo ejemplo de que arrastrarse no siempre es algo malo. Aunque pocos lo hacemos con tanto estilo. Si quieres perfeccionar tu técnica y explorar de cabo a rabo uno de los mejores juegos de la historia, bienvenido a Metal Gear Solid 3. ¿Serías capaz de haber sobrevivido más de diez metros por la selva sin nuestra ayuda? Bah, si hasta ayer te daba grima eso de comer culebras...

» ARMAS

RIFLE DE FRANCOTIRADOR
Localización: Norte de Dremuchij.
Tras eliminar a los guardias verás una bifurcación, al final del camino de la derecha encontrarás el rifle.

RIFLE XM16E1
Localización: Dolinovodno.
A final del puente descuélgate utilizando el botón ▲ por la izquierda: pulsa ✖ para soltarte y ▲ de nuevo para agarrarte a la rama de debajo en el momento preciso. Desde ésta, pasa al hueco en la roca para recogerle rifle.

ESCOPETA RECORTADA.
Localización: Rassvet.
Tras un muro en la parte inferior izquierda de la fábrica.

AK-47
Localización: Rassvet.
Avanza sigilosamente hasta llegar a la vieja fábrica y sube por las escaleras para recoger el fusil ruso.

ESCOPETA M37
Localización: Cueva Chyornaya Pechera.
Si avanzas por el camino de la derecha llegarás hasta un nuevo camuflaje para Snake y al arma que te indicamos.



AK-47

RIFLE DE FRANCOTIRADOR (SEGUNDA PARTE)
Localización: Oeste de Ponizovje.
Explora el área oeste para encontrar un Rifle de Francotirador, TNT y varios tipos de munición en una habitación.

SILENCIADOR
Localización: Almacén de Polinovje.
En el almacén de comida del primer piso hay jugosos ítems y el silenciador está sobre las cajas centrales.


Rifle de francotirador 2

AMETRALLADORA M63
Localización: Este de Svyatogornyj.
En la caseta que custodian los malos.

RPG-7
Localización: Ladera de la Montaña de Krasnogorje.
Sube por la cornisa hasta las casetas del final.


XM16E1

En la primera encontrarás el Lanzacohetes.

XM16E1
Localización: Groznyj Grad.
Está en la armería,

AMETRALLADORA SCORPION
Localización: Laboratorio de Armas.
Está en el piso inferior, en una habitación que permanecerá cerrada hasta que te disfrazes de Raikov.

» OBJETOS

GAFAS TÉRMICAS (PRIMERA PARTE)
Localización: Norte de Dremuchij.
En un tronco hueco, caído en la zona noreste, más allá de donde encontraste el rifle.

CAZA RATÓN
Localización: Rassvet.
Tras el vídeo, registra el cuerpo de Ocelot.

DETECTOR DE MINAS
Localización: Rassvet.
Explora las habitaciones de la fábrica y lo encontrarás en el área central.

GAFAS TÉRMICAS (SEGUNDA PARTE)
Localización: Rassvet.
En el armario de la esquina inferior izquierda de la celda de Sokolov.

DISFRAZ DE COCODRILO
Localización: Chyornyj Pud.
Busca un camino oculto en el extremo izquierdo del mapa, al que se llega buceando por debajo de unos troncos. Continúa por él hasta el final, recoge los ítems y sigue por tierra firme hasta un árbol al que puedes trepar. Descuélgate con ▲ en la cuerda de la primera rama y, al final de ésta, descuélgate con ✖ y agárrate con Triángulo en la de debajo para llegar a la zona de tierra del final, donde está el disfraz de Cocodrilo.

LIBRO
Localización: Base Bolshaya.
Se trata de una revista con la que podrás entretener a los guardias para que se distraigan y está en el laberinto de pasadizos por los que puedes arrastrarte desde las trincheras.

GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA
Localización: Cueva Chyornaya.
Usa el puro hasta dar con la antorcha. Y tras arrastrate por el túnel subterráneo darás con las gafas.

PURO DE GAS
Localización: Laboratorio Graniny Gorki: Sótano 1 Oeste.
Explora el laboratorio vestido de científico. Está en la pequeña habitación del centro del mapa.

PAÑUELO CON SOMNÍFERO
Localización: Laboratorio Graniny Gorki: Sótano 1 Oeste.
En el interior de una taquilla, en la habitación de arriba a la izquierda, la anterior al encuentro con Granin.

CAJA B
Localización: Tikhogornyj, Detrás de la Cascada.
Cuando tengas tu mochila, avanza hasta el final del corredor para encontrarla .



Disfraz de cocodrilo



Libro

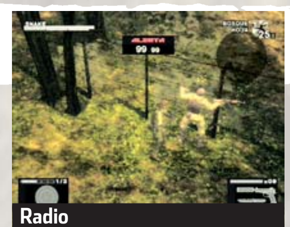

Caja B

■ Snake vuelve en una nueva aventura cargada de acción, sigilo y emoción.

CONSEJOS RÁPIDOS

- **Trata de hacer el menor ruido posible** siempre que puedas. Recuerda usar a menudo la pistola con silenciador o cualquier otro arma que no llame la atención o arme demasiado ruido, como el cuchillo. Eso sí, ten en cuenta que los silenciadores, como cualquier otra cosa, se desgastan con el uso...
- **Los soldados que llevan radio** son los únicos que pueden pedir refuerzos. Si te ven, en lugar de atacarte huirán para intentar pedir ayuda. Alcánzalos y déjalos K.O. antes de que llamen al cuartel general.
- **Ten en cuenta siempre el camuflaje que lleves** en relación con la zona por la que te muevas. No todos te camuflan igual de bien, y a lo mejor te conviertes en un pato de feria.
- **Todas las acciones que lleves a cabo en una zona no se grabarán** hasta que te vayas de allí y salves la partida después. Por ejemplo, si matas a dos soldados en la zona A y salvas el juego antes de salir de esa zona, la próxima vez que cargues el juego, nada de lo que hiciste en la zona te habrá salvado, por lo cual los dos soldados estarán vivitos y coleando.


Silenciador


Radio


Sigilo

- **Si tu barra de Estamina baja más de la mitad** empezarás a pasarlo muy mal. Reserva algo de comida para emergencias.
- **Siempre que puedas, apunta a la cabeza** para ahorrar munición. Un tiro, un muerto.
- **Cuando neutralices a un soldado**, levántalo y déjalo caer para que deje caer ítems útiles. Para hacerlo, no tienes que tener armas seleccionadas y pulsar cerca del soldado.
- **Cuando llegues a una zona nueva,** observa bien todo tu entorno y, si hay enemigos, quédate con su patrón de vigilancia para atacarles o esquivarles sin problemas.
- **El entorno puede ayudarte.** Si en una zona hay bidones que pueden explotar de un tiro o tienes algo que puedas lanzar para distraer a tus enemigos, úsalo sin dudarlo.
- **Si quieres un buen reto, prueba a terminar el juego** sin matar a ningún enemigo y sin ser detectado. ¿Imposible?...

CAMUFLAJES FACIALES

AGUA
Descripción: efectiva cuando estás sumergido en el agua.
Localización: sur de Ponizovje. Tras derrotar a The Fear, regresa a esa zona. La máscara está en el agua, cerca de la Cueva Chyornaya Peschera.

DESIERTO
Descripción: efectiva en terrenos montañosos.
Localización: almacén de Ponizovje.

NIEVE
Descripción: para zonas muy claras, aunque no haya nieve.
Localización: Base Bolshaya, dentro de la trinchera.

KABUKI
Descripción: pintura que se asemeja al protagonista del teatro Kabuki.
Localización: Tikhogornyj. Después de que Eva te dé tus cosas, sumérgete en el agua de la cascada, en la zona anterior.

ZOMBI
Descripción: imita a un muerto viviente como los de las películas.
Localización: justo detrás de la celda de Sokolov.

OYAMA
Descripción: máscara japonesa.
Localización: laboratorio de Graniny Gorka, en el Primer Piso. En el conducto que conecta el Laboratorio con el patio exterior del edificio.


Desierto


Zombi

INFINIDAD
Descripción: símbolos verticales.
Localización: captura viva a una serpiente.

UNIFORMES

CHOCOLATE
Localización: sur de Bolshaya, en un tronco.

RESPLANDOR
Descripción: efectivo en zonas no boscosas, entre edificios, cemento, etc.
Localización: al sur de Bolshaya, en la parte noreste de la zona. No tiene pérdida.

GOTAS DE LLUVIA
Localización: Dolinovodno (durante la operación Snake Eater), al final del puente.

AGUA
Localización: Base de Bolshaya, en el techo de una casa.

NIEVE
Localización: cueva de Chyornaya Peschera, en una grieta al noreste de la cueva.

INFILTRACIÓN
Localización: en la taquilla en la que metiste a Raikov (sólo después de ser torturado).

CIENTÍFICO
Localización: te lo entrega Eva cuando la encuentras por primera vez.

OFICIAL
Localización: es el traje que le quitas al pobre Raikov tras dejarlo inconsciente.

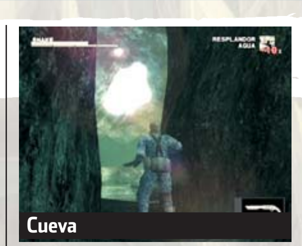
MECÁNICO DE MANTENIMIENTO
Localización: en la taquilla frente a la que contiene el camuflaje de Infiltración (justo enfrente de donde metiste a Raikov).

ESMÓQUIN
Localización: disponible por defecto después de finalizar el juego.

AVISPA
Descripción: es el traje de The Pain. Repele a las avispas, ranas, y sanguijuelas. También permite al que lo lleva puesto "domar" a las avispas. Colócate bajo un avispero y dispárale. Las avispas te seguirán sirviéndote de escudo.
Localización: derrota a The Pain con tranquilizantes hasta acabar con su Estamina.

ARAÑA
Descripción: el uniforme de The Fear. Tu porcentaje de camuflaje se incrementa en la mayoría de las zonas, incluso mientras estás andando, pero consume energía mientras lo llevas.
Localización: derrota a The Fear con tranquilizantes hasta acabar con su Estamina.

MUSGO
Descripción: el uniforme de The End. Te da poderes de fotosíntesis al camuflarte en el entorno, con los que podrás recuperar tu Estamina al llevarlo puesto.


Cueva

Localización: sorprende a The End por la espalda y apúntale a la cabeza tres veces.

FUEGO
Descripción: el uniforme de The Fury. Reduce el daño por quemaduras y explosiones a la mitad.
Localización: derrota a The Fury con tranquilizantes hasta acabar con su Estamina.

ESPÍRITU
Descripción: el uniforme de The Sorrow. Elimina el ruido que hace Snake al caminar, y también sirve para absorber la energía vital a tus enemigos siempre que utilices ataques CQC.
Localización: alcanza el final del río en la pelea contra The Sorrow.

GUERRA FRÍA
Descripción: el uniforme de Volgin. Los enemigos soviéticos dudarán antes de atacarte, ya que te tomarán por uno de los suyos, aunque solo al principio.
Localización: derrota a Volgin con tranquilizantes hasta acabar con su Estamina.


Esmóquin

Ga-Ko

SERPIENTE
Descripción: el uniforme de The Boss. Para todo tipo de escenarios.
Localización: derrota a The Boss con tranquilizantes hasta acabar con su Estamina.

GA-KO
Descripción: llevarlo puesto te permite escuchar el sonido de las Ranas Kerotan. Por lo demás es normal, así que tú mismo.
Localización: Chyornyj Prud. En la parte Noreste de la zona, dentro del agua.

ANIMAL
Descripción: camuflaje de piel de animal. Llevarlo puesto elimina el temblor de la mano de Snake al apuntar en primera persona.
Localización: derrota a Ocelot con tranquilizantes hasta acabar con su Estamina.

MOSCA
Descripción: un uniforme que huele mal. El olor es tan malo que atrae a las moscas y repele a los soldados. Tú verás si te compensa el mal olor, aunque si te encuentras con muchos malos...

Localización: Laboratorio de Graniny Gorka, Segundo Piso. Dentro del baño, cuya puerta está cerrada. Tírala a patadas y tómalo.

BANANA
Descripción: un uniforme con un estampado de plátanos que le queda a Snake la mar "de mono". Bromas aparte, hace que cualquier comida parezca estupenda a Snake, por muy mala que sea ésta.
Localización: completa los cinco niveles del minijuego Snake contra Mono obteniendo el primer lugar en todos.

RANAS KEROTAN

Las ranas Kerotan son pequeños peluches con aspecto de rana Gustavo que se encuentran escondidos en algunos escenarios del juego. Recuerda que sólo hay una rana por cada escenario, y que tendrás que dispararle para "capturarla". Si aciertas el tiro, la rana hará sonar una ridícula cancioncilla. Si te matan en la zona antes de salir, deberás volver a disparar a la rana para darla por "cazada". Cuando consigas todas las ranas, las 64 que hay escondidas en todo el juego, obtendrás un nuevo camuflaje. Ah, por cierto! Si consigues el camuflaje GA-KO, con él podrás escuchar croar a las Ranas Kerotan no se te podrá escapar ni una!

1. Sur de Dremuchj (Misión Virtuosa):
Avanza por la derecha y sube por la rampa: la rana está sobre la cuesta, pégate a la izquierda para verla.

2. Zona pantanosa de Dremuchj (Misión Virtuosa):
Después de cruzar el pantano, avanza hasta que veas varios árboles en el centro. Pégate a ellos y da la vuelta hacia el sur: encontrarás la rana sobre una roca.

3. Norte de Dremuchj (Misión Virtuosa):
La encontrarás en el noreste. Ve por el camino de la derecha en la segunda bifurcación y busca un tronco vertical hueco junto a otro caído. Súbete al caído para ver, sobre el vertical hueco, a la rana.

4. Dolinovodno (Misión Virtuosa):
Encima del poste que hay a la izquierda en el principio del puente.

5. Rassvet (Misión Virtuosa):
Ve hasta las escaleras que hay en el edificio en ruinas: desde allí debes ver una abertura en la pared. Dentro hallarás la ranita.

6. Este de Dremuchj:
Avanza hasta la zona central y busca en los troncos que hay al este.

7. Norte de Dremuchj:
Súbete al árbol del centro, el único por el que puedes trepar, y gira hacia el este para descubrir a la rana sobre una roca.

8. Zona pantanosa de Dremuchj:
Ve a la zona con más cocodrilos, casi al principio del pantano. La rana se encuentra en una de las esquinas de arriba.

9. Sur de Dremuchj:
Ve hacia el sur y después hacia el oeste. Pasa los troncos que impiden el paso y encontrarás la rana en una roca al norte de la siguiente zona.

10. Dolinovodno:
Sobre uno de los postes del puente.

11. Rassvet:
Ve a la escalera en el edificio en ruinas. Allí verás unos cilindros: la rana está junto a uno de ellos.

12. Chyornyj Prud:
Métete en el agua y ve hacia el norte. Antes de salir, busca un árbol grande que está dentro del agua. La rana está junto a ese tronco.

13. Sur de Bolshaya:
En la tercera reja electrificada (por la que puedes pasar). Sigue la reja hacia el este hasta llegar a unos árboles, allí encontrarás la rana.

14. Base de Bolshaya:
Debajo del escritorio, en el edificio de las camas.

15. Grieta de Bolshaya:
Ve hacia el este. En la última roca gira hacia el sur. Verás la rana cruzando el precipicio, cerca de un árbol.

16. Cueva de Chyornaya:
Sobre el muro en la zona en la que están las Gafas de Visión Nocturna.

17. Cueva de Chyornaya Peschera:
En la pelea con The Pain, fíjate en el agujero del techo de la cueva.

18. Entrada de la cueva de Chyornaya Peschera:
Hay un área más amplia en la zona que conduce al norte, donde están las minas Claymore y la munición. Busca la rana a la entrada.

19. Sur de Ponizovje:
En una de las rocas de la izquierda, cerca de la entrada a la Cueva Chyornaya Peschera.

20. Oeste de Ponizovje:
Dentro de una alcantarilla de drenaje, bajo el agua.

20. Almacén de Ponizovje (Exterior):
Encima de una rejas roja en el agua.

22. Almacén de Ponizovje:
Sobre una de las vigas del techo.

23. Sur de Graniny Gorki:
En la rama de uno de los árboles de la parte norte de esta zona.

24. Exterior del laboratorio de Graniny Gorki:
Parte exterior de los muros: Cerca del agujero que hay en la pared que da acceso al Laboratorio, entre los troncos de dos árboles.

25. Exterior del Laboratorio de Graniny Gorki:
En la parte interior de los muros. Mira por las ventanas de la caseta con la puerta cerrada con maderos.

26. Lab. Graniny Gorki (1º y 2º Piso):
Encima de las taquillas del piso bajo, en la parte este del Laboratorio.


Sur de Dremuchj

27. Lab. Graniny Gorki (Sótano 1, Este):
En la última celda.

28. Lab. Graniny Gorki (Sótano 1, Oeste):
Sobre el mueble del cuarto de la televisión.

29. Sur de Svyatogornyj:
Cerca de la entrada que lleva al Almacén de Ponizovje.

30. Oeste de Svyatogornyj:
En la parte suroeste de la zona, busca el único tronco hueco que hay en esa zona y mira encima de la roca de al lado.

31. Este de Svyatogornyj:
En una de las estanterías que hay en el cuarto de las camas.

32. Sur de Sokrovenno:
Sobre la roca que está justamente detrás del almacén de munición.

33. Norte de Sokrovenno:
La rana se encuentra pegada a la pared que divide los dos accesos, junto al tronco de un árbol que está pegado a la roca.

34. Oeste de Sokrovenno:
Sigue el río hasta la cueva, échate al suelo y verás la rana dentro de una pequeña cueva.

35. Túnel de Krasnogorje:
Detrás de uno de los contrafuertes de las paredes (utiliza la vista en primera persona).

36. Base de la Montaña de Krasnogorje:
En la esquina de arriba de la roca por la que llegas hasta la Ladera de Krasnogorje. No tiene pérdida.

37. Ladera de la Montaña de Krasnogorje:
Está encima del techo de una de las casetas de esa zona. Mira bien.

38. Cima de la Montaña de Krasnogorje:
En la parte sur, junto a las rocas que tienen nieve.

39. Ruinas de la Cima de la Montaña de Krasnogorje:
Sobre la torre con el número "07".

40. Ruinas de Krasnogorje:
Sobre la viga que hay sobre la cama.

41. Túnel Subterráneo de Groznyj Grad:
Antes de la pelea con The Fury, baja las escaleras y sigue el pasillo. Al salir, da la vuelta y usa alguna visión con zoom para fijarte en la luz del fondo. La rana está al lado.


Zona pantanosa Dremuchj

42. Sureste de Groznyj Grad:
En una esquina de la azotea de la Sala de Torturas.

43. Suroeste de Groznyj Grad:
Dentro del almacén marcado con el número "67". Puedes ver la rana a través de la puerta, sobre el cañón de un tanque.

44. Noreste de Groznyj Grad:
En la salida de desagüe cercano al almacén de comida.

45. Noroeste de Groznyj Grad:
En la parte norte de la zona. Sube a la escalera y encárate hacia la siguiente, de color rojo y junto a una torre. La rana está encima de la escalera.

46. Laboratorio de Armas de Groznyj Grad: Ala Este:
Encima del mueble que está en el segundo piso, enfrente de las taquillas.

47. Sala de Torturas de Groznyj Grad:
Bajo el escritorio, en el cuarto cercano a las celdas.

48. Tikhogornyj:
Es tan fácil como darte la vuelta desde donde empiezas el juego y buscar la rana situada junto a un tronco en el río.

49. Tikhogornyj, Detrás de la Cascada:
En el cuarto de la escalera, date la vuelta y mira encima del tubo de enfrente.

50. Laboratorio de Armas de Groznyj Grad (Corredor del Ala Oeste):
Date la vuelta: verás la rana sobre uno de los postes.

51. Laboratorio de Armas de Groznyj Grad (Ala Principal):
Ve al tanque de combustible del extremo noroeste. La rana está sobre una de las máquinas al este.

52. Laboratorio de Armas de Groznyj Grad (Planta Baja del Ala Principal):
Cuando empiece la pelea, gira a la izquierda y mira arriba para ver la rana.

53. Groznyj Grad (Motocicleta, Parte 1):
Eva parará la moto en una parte en la que disparan desde arriba, en un pasillo entre dos edificios. Gira al este para ver la rana sobre una torre.

54. Groznyj Grad (Motocicleta, Parte 2):
La segunda vez que Eva se detiene, gira para echar un vistazo a las máquinas amarillas: la rana está en el asiento de una de ellas.


Este de Dremuchj

55. Groznyj Grad (Motocicleta, Parte 3):
Deja que Eva conduzca la motocicleta hasta que gire y dé una vuelta hacia la izquierda. Entonces, comienza a mirar a la izquierda: verás unos letreros. Tendrás que ser muy rápido para disparar a esta rana o se te pasará!

56. Groznyj Grad (Motocicleta, Parte 4):
Igual que la anterior, pero esta vez en los letreros que aparecen justo a la derecha.

57. Groznyj Grad, Puente (Francotirador):
Quítate el SVD y ponte en pie. Vuelve a ponértelo y observa los dos arcos que hay justo bajo el puente. Verás la rana en el arco más alejado.

58. Groznyj Grad, Puente (Pelea):
Justo al comenzar la pelea con Volgin, localiza la torre que hay detrás de ti y mira allí.

59. Groznyj Grad, Norte del Puente (Motocicleta, Parte 5):
En la parte donde está el bloqueo de soldados en el camino, descubrirás unas barreras blancas y rojas. Busca la rana entre la primera y la segunda.

60. Sur de Lazorevo (Motocicleta, Parte 6):
Cuando entres en esta zona, gira a la derecha. En uno de los primeros troncos que hay pegados al camino está la rana.

61. Norte de Lazorevo (Motocicleta, Parte 7):
Cuando entres en esta zona, gira a la izquierda para ver a la rana encima de una de las primeras rocas del camino.

62. Oeste de Zaozyorje:
En la intersección, toma el camino del oeste. Sigue avanzando hasta que llegues a un árbol que sirve como puente. Allí, gira al este y verás una abertura. La rana está debajo.

63. Este de Zaozyorje:
En la intersección verás un árbol grande. La rana está entre el tronco y la roca que hay detrás.

64. Rokovoj Bereg:
Durante la pelea con The Boss, dirígete hasta la parte sur del escenario y busca en lo alto de los árboles que hay allí para hacerte con la última rana.

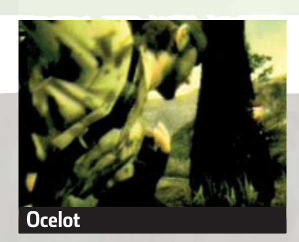

Zona pantanosa Dremuchj


Laboratorio armas Groznyj Grad

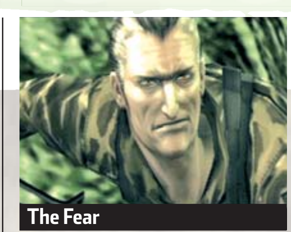

Exterior del laboratorio Graniny Gorky

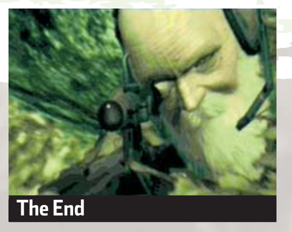

Oeste de Zaozyorje

JEFES


Ocelot


The Pain


The Fear


The End

OCELOT

UBICACiÓN: Grieta de Bolshaya

Si ya conocías la serie MGS, te sonará este tipo de combate. Usa los escondites para cubrirte de los disparos de Ocelot y dispara tú mientras él recarga las balas o cambia de escondite corriendo.

CONSEJOS:

1. Ocelot puede hacer que sus balas reboten en la roca para darte si estás escondido.
2. Agáchate tras una roca y ponte de puntillas usando R2+L2 para disparar.
3. En tu lado del barranco hay jugosos animales, por si vas mal de vida y necesitas comer.
4. Súbete al árbol de la derecha para un buen ángulo de disparo.
5. Dispara a las colmenas de los árboles de enfrente para que las avispas molesten a Ocelot.
6. Apúntale a la cabeza para quitarle vida.
7. ¡No te caigas por el barranco!

THE PAIN

UBICACiÓN: Cueva Chyornaya

Este tipo tiene muy poco sentido del ridículo. Pero hay que reconocer que se lleva con los insectos mejor que tú. ¡Es capaz de realizar todo tipo de ataques usando sus dichosas abejas!

CONSEJOS:

1. Cuando te tire una "granada de abejas", tendrás un par de segundos para lanzarte al agua y bucear para evitar la explosión.
2. Puedes curarte las "balas-abeja" con el Cuchillo y las Vendas.
3. Usa la AK-47, es lo más rápido. Podrás alcanzarle también cuando esté cubierto de abejas si disparas ráfagas enteras
4. Si buceas de una roca a otra - nunca adonde está él, claro-, podrás atizarle por la espalda recibiendo menos daños.
5. Si te quedas sin Granadas, encontrarás una caja con varias, que se regenera bajo el agua, junto a la roca en la que empiezas.

THE FEAR

UBICACiÓN: Sur de Graniny Gorki

Es listo y muy humano a su manera: tiene hambre, sufre heridas, se las cura...

CONSEJOS:

1. La forma más fácil de dar con él es usando las Gafas Térmicas.
2. De vez en cuando, The Fear cazará algo e irá a recogerlo para comer y recuperarse: quítaselo o espera a que vaya a por ello para dispararle mientras lo recoge.
3. Cúrate todas las heridas de flecha que vaya haciéndote, incluida la que te clava durante la secuencia de vídeo.
4. Cúbrete tras los árboles durante las ráfagas de flechas.
5. Cuerpo a cuerpo tienes todas las de perder, intenta no acercarte más de lo necesario.
6. Ni se te ocurra colocar minas Claymore en el escenario: tu enemigo te verá hacerlo y las disparará para herirte.
7. No te subas a los árboles, serías un blanco fácil.
8. Evita las trampas con las Gafas Térmicas y no intentes usarlas contra él, es demasiado listo.
9. Tienes algo de comida en mal estado en tu Mochila? Dásela! Su gula le impedirá contenerse y se la comerá sin pensárselo: entonces le dolerá el estómago y perderá algo de tiempo curándose. Aprovecha entonces para atacarle sin descanso.

THE END

UBICACIÓN: Sokrovenno (zonas Sur, Norte y Oeste)

A este viejo verde no le quedan ni dos telediarios, pero está dispuesto a fastidiarte durante un buen rato antes de irse al otro barrio.

CONSEJOS:

1. Nada más recibir un disparo, entra en el menú de Curas y quítate el dardo con el Cuchillo. De lo contrario, te quedarás sin energía en poquísimo tiempo.
2. Si eres un tipo paciente, apóstate en los puntos de francotirador señalados en el mapa (los mejores son los de la zona sur) y apáñetelas con los Prismáticos, el rifle SVD y el Sensor de Movimiento.
3. Si no tienes tanta paciencia, corre por ahí con las Gafas Térmicas hasta dar con las huellas del viejo y síguelas hasta él. O le encuentras y le das su merecido, o le harás correr hasta dejarle sin energía y terminará muriendo.
4. El combate transcurre a lo largo de las tres áreas de Sokrovenno, pero en la Sur tienes más posibilidades (o en los puntos elevados de las otras dos).
5. Si usas el Micrófono Direccional, podrás oír roncar al viejo cuando se quede dormido. Es aún más efectivo que el Sónar o el Sensor de Movimiento, ya que tiene más alcance.
6. Al oeste de la zona Sur hay una caseta-arsenal donde podrás reponer tu munición si te hace falta.

THE FURY

UBICACIÓN: Túnel Subterráneo de Grozny Grad

Vas a tener que bajarle los malos humos a este señor. ¡Y no te será nada fácil! Aunque sin duda es el más espectacular de los jefes vistos hasta aquí. Cuando finalice el combate, serás transportado automáticamente en el pasillo de salida de este lugar.

CONSEJOS:

1. En el extremo sur del escenario, la cámara está de tu parte: úsala. Cuando estés detrás de una columna, sin pegar la espalda en ella mueve el stick derecho a un lado y otro. Verás hasta tres pasillos enteros sin moverte de la posición, y The Fury no te verá a ti.
2. Dispara con el SVD desde un extremo de un corredor cuando el malo esté en el otro extremo. Eso te dará tiempo de apartarte cuando reaccione y venga a por ti en línea recta.
3. Esquiva las llamas del escenario lo mejor que puedas y, si te prendes fuego, apaga tu ropa dando una voltereta o dos por el suelo rápidamente.
4. Con un casco tan grande como el de The Fury, es fácil acertar en la cabeza, apunta a ella directamente.
5. De nada sirve tirar al enemigo por el abismo del sur del escenario: volará para volver de nuevo al escenario.

THE SORROW

UBICACIÓN:
Alcantarillado de Groznyj Grad

¿Cómo diantre se mata de nuevo a un muerto? No hay quien entienda a los difuntos.

CONSEJOS:

1. No es un combate propiamente dicho, tan sólo tienes que "despertar". Puedes avanzar por el río para encontrarte con toda la gente a la que has asesinado (y cómo) y tomarte la Píldora Resucitadora cuando quieras para despertar al mundo real de nuevo.
2. Los ataques espectrales de The Sorrow restan vida, claro. Cuando estés muerto, podrás tomar la Píldora Resucitadora también.
3. Del mismo modo, puedes tumbarte en el agua y ahogarte para morir y tomar la píldora.
4. Si no haces nada de eso y sigues a The Sorrow hasta el final del río, bastará con que le toques para morir y el resultado será el mismo.

CORONEL VOLGIN

UBICACIÓN: Hangar

Volgin es la personificación pura del estrés, pero sus pilas están a punto de agotarse... si le ayudas un poco.

CONSEJOS:

1. Esquiva sus ataques eléctricos sin parar y espera a que pare a recargar energía en el transformador de la izquierda o que se ponga a disparar. En ese momento atacarás tú.
2. Usa las armas más potentes de que dispongas, como la Escopeta: equípate con ella y desármate. Corre alrededor de Volgin cuando te dispare una ráfaga y, cuando estés a su lado o detrás, dispara.
3. Si Volgin te alcanza con un ataque eléctrico mientras empuñas un arma, la munición de ésta te explotará en las manos y te restarán un montón de vida. Asegúrate de equiparte con un arma sólo cuando vayas a disparar.
4. Si ya estás pulsando R1 y L1 antes de darle a R2 para equiparte, estarás casi-apuntando a Volgin y tardarás menos en disparar cada vez.
5. Mejor evita los CQC, porque este tipo es bastante duro y casi siempre te hará más daño que tú a él.
6. Evita tener más de una o dos heridas a la vez, o tu energía disminuirá a toda velocidad. Cúrate y come algo de vez en cuando.
7. En la segunda parte del combate, después de irse Ocelot, Volgin también disparará en círculo ráfagas con balas a distintos niveles de altura. No hay un modo seguro de esquivar las balas, de modo que acaba con él cuanto antes.
8. Si durante la segunda parte del combate te pones la máscara de Raikov, le despistarás durante un rato y tendrás tiempo suficiente para sembrar todo el escenario de minas Claymore. Seguramente destruirá algunas de ellas a distancia después, pero al menos le explotarán un par en la cara.
9. Coloca minas Claymore tras él mientras recarga su energía en el transformador para que le exploten cuando se dé la vuelta.

SHAGOHOD

UBICACIÓN:
Pista de aterrizaje de Groznyj Grad

Volgin no es lo que se dice un buen ejemplo de tipo que sabe perder, ¿eh? Bueno, tendrá que aprender a rendirse por las buenas o por las malas. Tener un medio de transporte tan mono no es excusa para ser tan pesado. ¿Preparado para un combate con infinidad de fases y áreas? ¡Pues vamos allá!

CONSEJOS:

1. Cuando estés ya en la pista de aterrizaje, quédate con el Lanzacohetes y su munición infinita.
2. Líbrate siempre de los motoristas cuanto antes para que no destrocen a la pobre Eva, claro. Dispara un cohete justo delante de ellos y listo.
3. Cuando el Shagohod esté demasiado cerca durante la persecución, dispara a esa especie de ruedas-rodillo que tiene para ganar algo de espacio (si no, embestirá a la moto).
4. En el escenario del puente, según el nivel de dificultad que hayas escogido habrá una o dos cargas de C3. Si son dos, dispara a la segunda justo cuando el tanque esté encima, habiendo disparado antes a la otra. Si es sólo una, no hay complicación posible.
5. Cuando bajes de la moto y Eva se dedique a entretener al Shagohod, sigue por tu cuenta. Podrás usar las ametralladoras estáticas y los cañones antiaéreos que hay por ahí, pero no son muy efectivos y Volgin vendrá enseguida a embestirlos (contigo montado).
6. La idea es disparar un cohete a las rodillo-ruedas y, cuando echen chispas y Volgin gire la cabeza para ver qué ocurre, que le dispares a él. Repite el procedimiento varias veces antes de que el dichoso ruso se cargue a tu amiguita.
7. Si usas el Lanzacohetes para las ruedas y el SVD para disparar a la cabeza a Volgin cuando esté descubierto, le quitarás más vida (aunque el proceso no es tan rápido y sencillo).

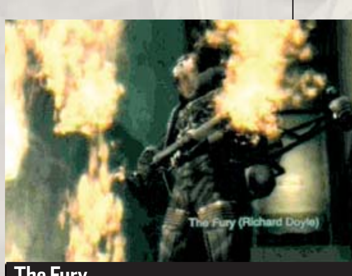
THE BOSS

UBICACIÓN: Rokovoj Bereg

Esta señora está dispuesta a pasarlo bien por última vez sin llegar a sufrir las crueles consecuencias de la menopausia. Tendrás que darle la solución a todos sus problemas, ¿no? Ya sabemos que le tienes cierto aprecio, pero... se te pasará.

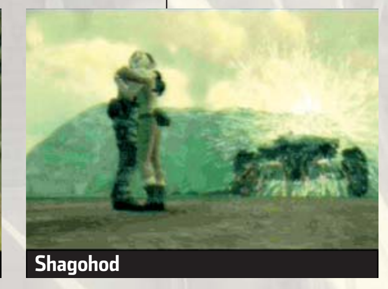
CONSEJOS:

1. El tiempo es limitado, y te aseguramos que no te va a sobrar ni una décima. ¡Asegúrate de usar las técnicas correctas y no falles!
2. Si te decides por el camuflaje y el sigilo, usa la máscara Kabuki o la Oyama y el traje de Nieve, equipándote con las Gafas Térmicas y usando el SVD tumbado en el suelo, levantando un poco la cabeza con R1 y L1.
3. Si te decides por el cuerpo a cuerpo, espera a recibir el ataque y bloquéalo utilizando técnicas CQC. No intentes atacar primero, o sufrirás las terribles consecuencias de vértelas con la inventora de tus movimientos.
4. Si lo que prefieres es el fuego cruzado, ten en cuenta que no puedes atacar de frente a The Boss, porque su ametralladora es al mismo tiempo un escudo que para también tus balas.
5. Cuando The Boss te agarre y te haga una de sus llaves, el arma y la munición que tuvieras seleccionados en ese momento se desperdigarán alrededor, recógelo todo y sigue corriendo sin parar.
6. El área tiene una hierba altísima, úsalo. Piensa que tu adversaria no tiene Gafas Térmicas. En realidad, quedarte tumbado en el mismo punto con el rifle de francotirador y las Gafas Térmicas es el modo más rápido de ganar. Después de encontrarte una vez, The Boss "olvida" dónde estabas y puedes seguir en el mismo sitio.
7. Si te queda alguna mina Claymore, úsala. Pero recuerda dónde la pones...
8. Si te decides por las Granadas, tendrás que usar dos cada vez: una hacia ella y otra en la dirección en la que huya de la primera. Difícil, pero realmente efectivo.
9. Si la encuentras de espaldas, utilizando la Escopeta le quitarás mucha vida.
10. De rodillas con el Lanzacohetes se obtienen grandes resultados, ¡pero corre a esconderte inmediatamente después de disparar!



The Fury


Coronel Volgin


Shagohod


The Boss

» LISTA DE ALIMENTOS

	NOMBRE	SABOR	RIESGO	RECUPERACIÓN	CAPTURABLE?	ZONA
Serpientes	Pitón reticulada	Sabroso	Bajo	Moderada	Sí	Hierba, Cuevas
	Anaconda gigante	Sabroso	Bajo	Alta	Sí	Pantanos
	Serpiente verde	Bastante sabroso	Bajo	Moderada	Sí	Árboles
	Cobra	Insuperable	Medio	Alta	Sí	Hierba, Cuevas, Grietas
	Serpiente de leche	Malo	Bajo	Mínima	Sí	Pantanos
	Cobra tailandesa	Bastante sabroso	Medio	Moderada	Sí	Hierba, Zonas elevadas
	Serpiente coral	Sabroso	Medio	Moderada	Sí	Zonas rocosas, Estanques
	Serpiente taiwanesa	Sabroso	Medio	Moderada	Sí	Hierba, Grietas, Zonas rocosas
	Snake Liquid/Solid/Solidus	Insuperable	Ninguno	Toda la barra	Sí	Campo de flores
	Tsuchinoko	Insuperable	Ninguno	Alta	Sí	Tras derrotar a The End. Peina el terreno
Aves	Magpie	Mala	Ninguno	Baja	Sí	Hierba, Árboles
	Loro	Malo	Ninguno	Mínima	Sí	Sobre edificio en combate contra The End
	Buitre de grupa blanca	Sabroso	Ninguno	Alta	No	Montañas
	Sunda	Sabroso	Ninguno	Moderada	Sí	Árboles, Hierba
	Avadavat rojo	Bastante sabroso	Ninguno	Baja	Sí	Árboles, Hierba
Ranas / Insectos	Rana de árbol	Malo	Ninguno	Mínima	Sí	Hierba, Cuevas, Estanques
	Rana venenosa	Malo	Medio	Venenosa	Sí	Hierba, Estanques
	Tarántula azul cobalto	Malo	Medio	Mínima	Sí	Grietas, Rocas, Hierba
	Escorpión Emperador	Malo	Medio	Mínima	Sí	Grietas, Hierba
	Cangrejo keniata	Bastante sabroso	Bajo	Moderada	Sí	Cuevas, Estanques
	Rana de árbol de color	Malo	Medio	Mínima	Sí	Hierba, Zonas terrosas
Peces	Trucha	Malo	Ninguno	Mínima	No	Estanques, Pantanos
	Arowana	Sabroso	Ninguno	Moderada	No	Estanques, Cuevas
	Maroon	Bastante sabroso	Bajo	Moderada	Sí	Estanques, Cuevas
Otras especies	Markhor	Sabroso	Bajo	Alta	No	Zonas bajo lluvia o de noche
	Gavial	Insuperable	Alto	Alta	No	Pantanos
	Rata	Malo	Ninguno	Baja	Sí	Cuevas, Recovecos
	Ardilla voladora	Malo	Ninguno	Baja	Sí	Árboles, Pantanos
	Conejo enano	Sabroso	Ninguno	Moderada	Sí	Bosques, Hierba
	Murciélago	Malo	Ninguno	Mínima	Sí	Cuevas, Techos
Plantas y frutas	Champiñón ruso	Malo	--	Baja	--	Troncos, Árboles
	Seta de tinta	Malo	--	Baja	--	Troncos, Árboles
	Golova	Sabroso	--	Moderada	--	Zona: Árboles
	Seta rusa	Bastante sabroso	--	Recarga Batería	--	Troncos, Árboles
	Yabloko Moloko	Malo	--	Mínima	--	Árboles
	Spatsa	Bastante sabroso	--	Induce sueño	--	Árboles
	Melón	Bastante sabroso	--	Moderada	--	Árboles
	Alárgico	Malo	--	Baja	--	Troncos, Árboles
	Seta Luminiscente	Malo	--	Baja (Venenosa)	--	Troncos, Árboles
	Baikal	Bastante sabroso	--	Antídoto	--	Troncos, Árboles
	Mango Ruso	Sabroso	--	Moderada	--	Árboles
Varios	Calorie Mate	Insuperable	--	Muy alta	--	cualquier zona habitada
	Fideos instantáneos	Insuperable	--	Muy alta	--	cualquier zona habitada
	Ración rusa	Malo	--	Moderada	--	cualquier zona habitada
	Nido báltico	Sabroso	Medio	Moderada	--	Árboles

» SNAKE CONTRA MONO

La premisa de este minijuego es sencilla: tienes una pistola con dardos tranquilizadores a tu disposición, todo lo que tienes que hacer es disparar a los monos que ves en pantalla a la cabeza (si puedes, para que caigan antes) o en algún otro lugar del cuerpo.
Una vez estén dormidos, "písalos" y Snake los hará prisioneros.

CONSEJOS

➤ Por raro que parezca, el que un mono alerte tu presencia no significa que los demás le presten atención... a diferencia de los soldados de los juegos de MGS regulares, a cada mono le da igual lo que pase a otro...

➤ Si bien la inteligencia no es el punto fuerte de los simios, sí lo es su resistencia: los dardos tranquilizadores los dejarán dormidos, como mucho, diez segundos.

➤ En este modo, tienes un número ilimitado de munición, así que dale gusto al gatillo si te apetece para ir más rápido y superar los records establecidos.

➤ Si los simios te ven, van a alertarse de todas formas, independientemente de que alerten a otros monos o no.

ARMAS

Dado que nadie se imagina a Snake cazando monos con una red o con plátanos-trampa, nuestro héroe recurrirá a la alta tecnología para llevar a cabo su misión. Aquí tenéis una lista de los gadgets que usaremos en este minijuego:

• **Micrófono direccional:** te servirá para detectar ruidos emitidos por los monos que se ocultan en la espesura de la selva. Se encuentra en la misión 1, nada más empezar.
• **Sonar:** pulsando L3 emitiremos una onda de sonido con la que podremos detectar a cualquier mono que esté en su radio de acción. Snake lo encontrará en la misión 2, junto a un tronco de árbol cerca del lugar de inicio.
• **Gafas térmicas:** detectan cualquier rastro dejado por un mono en forma de silueta, aunque ¡ojo!, que chupan batería que da gusto.
• **Cámara:** en ocasiones tu mejor arma para capturar a los simios será tu cámara de fotos. Prepara el carrete y disponte a sacarles fotos...
• **Monkey Shaker:** igual que la EZ, pero de color amarilla y cargada de dardos tranquilizantes ilimitados. También cuenta con mirilla láser.
• **Granadas:** tienes 36 por nivel y dado que su radio de acción y su potencia son bastante grandes, son lo mejor para despachar rápido a grupos de monos de un tirón o para marcar récord.
• **Prismáticos:** para echar un vistazo por la zona y localizar a distancia a los monos sin que te detecten.
Tienes siete misiones...

1. Fuga de la jungla
Área: Sur de Dremuchij.
RECORDS:
1º 1:00:36
2º 1:20:36
3º 1:50:36
MONOS A CAPTURAR: 9

2. La red de los simios
ÁREA: Norte de Dremuchij.
RECORDS:
1º 1:45:36
2º 2:15:36
3º 3:00:36
MONOS A CAPTURAR: 15

3. El amanecer de los simios
ÁREA: Rassvet.
RECORDS:
1º 2:00:36
2º 2:30:36
3º 3:15:36
MONOS A CAPTURAR: 21

4. El terror de los simios
ÁREA: Bolshaya.
RECORDS:
1º 3:00:36
2º 3:30:36
3º 4:30:36
MONOS A CAPTURAR: 18

5. Lo que los simios se llevaron
ÁREA: Graniny Gorki.
RECORDS:



1º 2:30:36
2º 3:00:36
3º 3:45:36
MONOS A CAPTURAR: 18

6. La vuelta de los simios
ÁREA: Grozny Grad.
RECORDS:
1º 1:00:36
2º 1:30:36
3º 2:30:36
MONOS A CAPTURAR: 10

7. El simio de la ira
ÁREA: Rokojov.
RECORDS:
1º 2:00:36
2º 2:30:36
3º 3:30:36
MONOS A CAPTURAR: 16

RANKINGS

RANKING	DIFICULTAD	REQUISITOS
Pollo	Muy Fácil / Fácil	A: +250 / M: +250 / C: +31 / HJ: + 30:00 / Ct:+60 / PS: +100
Ratón	Normal	A: +250 / M: +250 / C: +31 / HJ: + 30:00 / Ct:+60 / PS: +100
Conejo	Difícil	A: +250 / M: +250 / C: +31 / HJ: + 30:00 / Ct:+60 / PS: +100
Avestruz	Extrema	A: +250 / M: +250 / C: +31 / HJ: + 30:00 / Ct:+60 / PS: +100
Escorpión	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	A: -25 / M: +100 / HJ: +30:00 / Ct: -30 / PS: +100
Tarántula	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	A: -20 / M: +100 / Ct: -50
Jaguar	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	A: -20 / M: -20 / Ct: -100
Pantera	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	A: +25 / M: +150 / Ct: -50 / PS: -45
Cocodrilo	Muy Fácil / Fácil/Normal	A: -100 / M: +150 / Ct: -40
Gato	Muy Fácil / Fácil	PS: +100
Ciervo	Normal	PS: +100
Cebra	Difícil	PS: +100
Hipopótamo	Extrema	PS: +100
Koala	Muy Fácil / Fácil	HJ: +30:00
Capibara	Normal	HJ: +30:00
Perezoso	Difícil	HJ: +30:00
Panda gigante	Extrema	HJ: +30:00
Cerdo	Muy Fácil / Fácil	C: +31
Elefante	Normal	C: +31
Mamut	Difícil	C: +31
Piraña	Muy Fácil / Fácil	M: +300 / C: +30 / HJ: +20:00
Tiburón	Normal	M: +250 / C: +20
Tiburón	Difícil	M: +580 / C: +90
Orca	Extrema	M: +250 / C: +70
Cabra	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	A: +300
Golondrina	Muy Fácil / Fácil	HJ: -5:00
Halcón	Normal	HJ: -5:00
Halcón	Difícil	HJ: -5:00 horas
Águila	Extrema	HJ: -5:00
Paloma	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	M: 0
Ardilla	Muy Fácil / Fácil	A: 0
Murciélago	Normal	A: 0
Zorro volador	Difícil	A: 0
Búho	Extrema	A: 0
Sanguijuela	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	Completa el juego con una sanguijuela adherida al cuerpo
Camaleón	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	A: 0
Markhor	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	Captura las 47 especies animales y vegetales, excluyendo alimentos
Tsuchinoko	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	Capturad una Tsuchinko con vida.
Kerotan	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	Dispara a todas las ranas Kerotan
Sabueso	Fácil / Normal / Difícil / Extrema	OE: sin usar / A: 0_0_1_2 / D:-10 barras de vida (Modo Fácil) / M: 0 / PS: -25 (Modo Difícil) / PS: -50 (Modo Difícil) / Ct: 0 / Me: 0_0_-3_las que queráis en Modo Extremo / HJ: -5:00
Doberman	Normal / Difícil / Extrema	OEl: sin usar / A: 0_0_1 / D:-10 barras de vida (Modo Normal) / M: 0 / PS: -25 (Modo Normal) / PS: -50 (Modo Difícil) / Ct: 0 / Me: 0_0_-3 / HJ: -5:00
Zorro	Difícil / Extrema	OE: sin usar / A: 0_0 / D:-10 barras de vida (Modo Difícil) M: 0 / PS: -25 (Modo Difícil) / PS: -50 (Modo Extremo) / Ct: 0 / Me: 0_0 / HJ: -5:00
Perro cazador	Extrema	OE: sin usar / A: 0 / D:-10 barras de vida / M: 0 / PS: -25 / Ct: 0 / Me: 0_0 / HJ: -5:00

LEYENDA: Alarmas: A / Muertes: M / Comidas: C / Horas de Juego HJ / Continuar: Ct / Partidas salvadas: PS / Objeto Especial: OE / Daño: D / Medicina: Me



FRECUENCIAS DE RADIO

FRECUENCIAS BÁSICAS

140.85 Major Tom/Zero:
Úsala si necesitas consejos.
140.96 Save:
Para salvar la partida siempre que quieras.
145.73 Para-Medic:
Te dará más información de la que necesitas.
141.80 The Boss: Durante la Misión Virtuosa te aconsejará sobre el uso de las técnicas CQC.
148.41 Sigint: Te mantendrá informado sobre armas, camuflaje y jefes finales.
142.52 Eva: Te dará algunas pistas útiles sobre las zonas en las que te encuentres.

FRECUENCIAS CURATIVAS

Sólo hay 8 guardias que conocen estas frecuencias, en las que suenan estas canciones:

- 148.39 Surfing Guitar / 66 Boys
- 146.65 Rock Me Baby / 66 Boys
- 148.96 Pillow Talk / Starry.K
- 144.86 Jumpin' Johnny / Chunk R.
- 143.32 Sailor / Starry.K
- 145.83 Salty Catfish / 66 Boys
- 142.09 Sea Breeze / Sergei Mantis
- 141.85 Don't Be Afraid / Rika M.

PlayStation 2 · GRAN TURISMO 4

Género
VELOCIDAD
Desarrollador
POLIPHONY DIGITAL
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
29,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
DE 1 A 2
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
EN TODO MOMENTO
PÁGINA WEB
WWW.GRANTURISMOWORLD.COM

CONVIÉRTETE EN EL **MEJOR PILOTO** DEL MUNDO

Gran Turismo 4

Cuando se empieza a jugar a *Gran Turismo* hay tantas opciones y tan poco dinero, que lo normal es estar un buen rato dando vueltas por los menús. Incluso tras ganar alguna competición puedes tener dudas de qué hacer o qué coche mejorar. Tranquilo, que ahora te explicamos paso a paso qué tienes que hacer para encarrilar desde el principio tu carrera de piloto.

» 15 PASOS PARA LLEGAR A LA GLORIA


PASO 2


PASO 4


PASO 5


PASO 6

PASO 1
Obtén los carnés A y B Nacional.

PASO 2
Si jugaste al *GT3* y tienes una partida guardada con más de 100.000 Cr., puede traspasar esa cantidad a tu partida de *GT4*. Con esos créditos puedes comprarte el **Nissan SKYLINE GT-R V-spec II Nur** y mejorarlo. Este coche te permitirá correr en muchos campeonatos y ganar, entre otras, las pruebas de condiciones especiales.

PASO 3
Si no tienes esos 100.000 Cr., compra el **Mitsubishi Lancer Evolution GSR ´92** en el mercado de 2º mano y cambia el aceite en GT Auto.

PASO 4
En las competiciones para principiantes, gana las Sunday Cup y 4WD Challenge.

PASO 5
Con los 10.500 Créditos que tienes de ganar las carreras, ve al concesionario y entra en los componentes para **comprar estas mejoras:**
- Chip de potenciación.
- Reducción de peso nivel 1.
- Etapa 1 del turbo.
- Intercooler deportivo.
- Escape y filtro de aire deportivos. Con todo esto conseguirás que tu coche tenga 336 CV y 1165 Kg.

PASO 6
Ve a las misiones de conducción y supera las 10 primeras, ya que son las más sencillas y con ellas aumentarás el porcentaje del juego (al llegar al 25% se abrirán las carreras de Resistencia).

PASO 7
Accede a las pruebas de condiciones especiales y compite en el **rally de Capri** fácil para hacerte con el **Toyota RSC Rally Raid Car ´02**.

PASO 8
Con este coche podrás competir en el **rally d´Umbría** fácil y conseguir un cochazo: el **Cadillac Cien**.

PASO 9
Con el Cadillac podrás competir en: campeonato principiantes MR, campeonatos profesional Clubman Cup y Tuning Car, y en carreras de condiciones especiales rally de Capri, George y Tsukuba fácil.

PASO 10
Ahora dedícate a conseguir las **licencias A y B Internacional y Special**.

PASO 11
Hazte con cualquiera de los coches de rally que tienes en el garaje y **gana el resto de rallies de dificultad fácil**.

PASO 12
Mejora el Cadillac Cien al máximo con todo el dinero que has ido consiguiendo hasta el momento..

PASO 13
Compite con el Cadillac Cien en: rally d´Umbría normal, Capri normal, George Paris y Tsukuba; en el campeonato general americano y en la competición de "Muscle Cars".

PASO 14
Con todos los coches de recompensa y los créditos acumulados, **podrás ganar carreras de escuderías** hasta que consigas abrir las carreras de Resistencia.

PASO 15
Cuando superes el 25 % del juego podrás participar en las pruebas de Resistencia, donde obtendrás tremendas recompensas de créditos y grandes turismos con los que participar en las carreras de máxima competición.
Si no sabes por cual de ellas comenzar, **usa el Cadillac Cien mejorado al máximo y con neumáticos de carrera duros en la prueba de "El capitán 200 millas"**.
A partir de aquí no tendrás problemas.

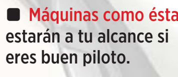

PASO 7


PASO 8


PASO 9


PASO 14

PASO 15


Máquinas como ésta estarán a tu alcance si eres buen piloto.

AJUSTES MECÁNICOS

Un piloto experto debe conocer a fondo su coche y qué piezas debe "toquetear" para mejorarlo. Ahora te indicamos en qué consisten los ajustes disponibles y cómo afectan al rendimiento final.

AJUSTES	COMPONENTES NECESARIOS	MODIFICACIONES	PROS	CONTRAS	PARA CIRCUITOS	PARA COCHES
NEUMÁTICOS	Distintos tipos de neumáticos	Más duros	Mayor duración	Poco agarre	De todo tipo	De todo tipo
		Más blandos	Mayor agarre	Escasa duración	De todo tipo	De todo tipo
NOS	Tanque óxido nitroso	Más densidad	Mejora la aceleración de forma considerable	Escasa duración efecto NOS	De todo tipo	De todo tipo
		Menos densidad	Aceleración más parecida al estándar	Mayor duración efecto NOS	De todo tipo	De todo tipo
EQUILIBRADO DE FRENOS	Equilibrio de frenos personalizado	Mayor presión delante	Corrige el sobreviraje	Peligro de salida	De todo tipo	Tracción trasera
		Mayor presión atrás	Corrige el subviraje	Peligro de trompo	De todo tipo	Tracción delantera
ÍNDICE DE MUELLES	Suspensión personalizada	Subir nivel	Mejor giro	Desgaste desigual de gomas	Con muchos virajes	De todo tipo
		Bajar nivel	Mayor estabilidad	Desgaste acusado de las gomas	Con menos virajes	De todo tipo
ALTURA	Suspensión personalizada	Subir nivel	Buena adaptación a baches	Menor estabilidad en virajes	Con firme irregular o accidentado	De todo tipo
		Bajar nivel	Mejor comportamiento en curvas	Rebote y pérdida de adherencia	De asfaltado perfecto	De todo tipo
DUREZA AMORTIGUACIÓN	Suspensión personalizada	Subir nivel	Mejor comportamiento en curvas	Exceso de rebote en baches	Con asfalto perfecto	De todo tipo
		Bajar nivel	Mejor adaptación a superficies irregulares	Balanceo en curvas	Con curvas con "pianos" y baches	De todo tipo
CAMBER	Suspensión personalizada	Subir nivel	Mayor adherencia	Frenos pierden fuerza	Circuitos ovales y muy rápidos	De todo tipo
		Bajar nivel	Mejor frenada	Menor estabilidad en curva	Circuitos con más virajes	De todo tipo
ÁNGULO DE EJE	Suspensión personalizada	Subir nivel ruedas delanteras	Mejor agarre	Mayor degradación de las gomas	Con muchas curvas rápidas	De todo tipo
		Bajar nivel ruedas delanteras	Mayor duración gomas	Agarre deficiente	Curvas cerradas	De todo tipo
		Subir nivel ruedas traseras	Más capacidad de giro	Menor agarre	Curvas cerradas	De todo tipo
		Bajar nivel ruedas traseras	Mayor estabilidad en recta	Capacidad de giro menor	Con largas rectas	De todo tipo
ESTABILIZADOR	Suspensión personalizada	Subir nivel	Más estabilidad	Menor capacidad de giro	Con curvas abiertas y firme en buen estado	De todo tipo
		Bajar nivel	Mayor capacidad de giro	Menor estabilidad	Con curvas cerradas y firme con muchos baches	4x4 y TD
RELACIÓN TRANSMISIÓN	Transmisión personalizable	Más cerrada	Mejor aceleración	Punta de velocidad menor	Muchas curvas y muy seguidas	De todo tipo
		Más abierta	Mayor velocidad punta	Dificultad en aceleraciones	Circuitos de velocidad	De todo tipo
TCS	Ayuda a la conducción	Subir nivel	Las ruedas no pierden adherencia	No podemos quemar goma	De todo tipo	De todo tipo
		Bajar nivel	Posibilidad de aprovechar derrapes	Perderemos tracción	Con curvas abiertas y rápidas	De todo tipo
ATC SUBVIRAJE	Ayuda a la conducción	Subir nivel	Evita el subviraje	Comportamiento poco natural	De todo tipo	TD
		Bajar nivel	Mayor control en curvas	Salidas de pista	Ninguno	TT
ATC SOBREVIRAJE	Ayuda a la conducción	Subir nivel	Evita el sobreviraje	Menor capacidad de giro	De todo tipo	TT
		Bajar nivel	Mejor capacidad de giro	Posibilidad de trompos	Ninguno	TD Y 4X4
ADHERENCIA	Alerón	Subir nivel en alerón delantero	Mejor capacidad de giro	Ninguno	Circuitos rápidos	De gran potencia
		Bajar nivel en alerón trasero	Ninguno	Pérdida de velocidad	Ninguno	Ninguno
PAR DE TORSIÓN INICIAL	Transmisión personalizada	Subir nivel	Mayor estabilidad	Giro deficiente	Con curvas abiertas	De gran potencia
		Bajar nivel	Mayor giro	Poca estabilidad en curvas	Muchas curvas y cerradas	De todo tipo
ACELERACIÓN LSD	Transmisión personalizada	Subir nivel	Mejor aceleración al salir de curvas	Deslizamiento al salir de las curvas	De todo tipo	De todo tipo
		Bajar nivel	Derrapaje menor	Menor aceleración al salir de curvas	De todo tipo	De todo tipo
DECELERACIÓN LSD	Transmisión personalizada	Subir nivel	Mejor frenada	Giro deficiente	Con curvas cerradas	TT
		Bajar nivel	Mejor giro	Frenada deficiente	De alta velocidad	De todo tipo
MANDO AYC	AYCLSD	Subir nivel	Mayor capacidad de giro	Ninguno	De rally	De rally
		Bajar nivel	Ninguno	Mal giro sobre arena	Ninguno	Ninguno
MANDO CENTRAL DIFERENCIAL VARIABLE	Transmisión personalizada	Subir nivel	Mejor agarre	Giro deficiente	De todo tipo	4x4
		Bajar nivel	Mayor capacidad de giro	Control complicado	De todo tipo	4x4

LICENCIAS Y RECOMPENSAS

Al comienzo del juego puedes participar en algunas competiciones sin necesidad de carné, pero es importante que logres las licencias cuanto antes. Primero porque ganarás coches con los que ahorrarte unos créditos en estos duros comienzos y segundo porque aprenderás técnicas y ampliarás tus posibilidades. Aquí tienes la lista de recompensas:

LICENCIAS	RECOMPENSAS		
	TODO BRONCE	TODO PLATA	TODO ORO
LICENCIA B NACIONAL	Volkswagen Lupo 1.4 '02	Mazda Kusabi '03	Honda S500 '63
LICENCIA A NACIONAL	Pontiac Sunfire GPX Concept '02	Honda Dualtone '01	Nissan Skyline GT-R '01
LICENCIA B INTERNACIONAL	Nike One 2002	Mazda RX8 Concept (Type II) '04	Jensen Healy Interceptor MK. III '74
LICENCIA A INTERNACIONAL	Nismo 270 R '94	Nissan GT-R Concept (Tokioshow) '01	Dome Zero '78
LICENCIA ESPECIAL	Mercury Colgar XR-7 '67	Pontiac Solstice Coupe Concept '02	Ford Model T Tourer '15

CAMPEONATOS

PRINCIPIANTE

1 SUNDAY CUP (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Autumn Ring mini	2	Ninguna	Ninguna	600 Cr.
Driving Park beginner course	4	Ninguna	Ninguna	600 Cr.
High Speed Ring	2	Ninguna	Ninguna	600 Cr.
Clubman Stage Route 5 inverso	2	Ninguna	Ninguna	600 Cr.
Twing Ring Motegi Oeste	3	Ninguna	Ninguna	600 Cr.

Oro en todo: Autobianchi A112 Abarth ´79

Se recomienda cualquier coche que ronde los 150 CV de potencia.



2 FF CHALLENGE (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Midfield Raceway inverso	2	Ninguna	Coches tipo MD, TD	1.500 Cr.
Suzuka este	3	Ninguna	Coches tipo MD, TD	1.500 Cr.
Hong Kong inverso	2	Ninguna	Coches tipo MD, TD	1.500 Cr.
Grand Valley este normal	2	Ninguna	Coches tipo MD, TD	1.500 Cr.
Twin Ring Motegi Este (corto)	2	Ninguna	Coches tipo MD, TD	1.500 Cr.

Oro en todo: Mazda 6 concept ´01

Se recomienda participar con un Renault Megane 2.0 16V.



3 FR CHALLENGE (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seattle inverso	2	Ninguna	Coches tipo MD, TT	1.500 Cr.
Tsukuba	3	Ninguna	Coches tipo MD, TT	1.500 Cr.
Special Stage Route 5 normal	2	Ninguna	Coches tipo MD, TT	1.500 Cr.
Laguna Seca	2	Ninguna	Coches tipo MD, TT	1.500 Cr.
Driving Park Motorland inverso	4	Ninguna	Coches tipo MD, TT	1.500 Cr.

Oro en todo: Nissan Skyline 2000GT-B (S54A)´67

Recomendado un Mazda MX-5 1800 RS (J) con alguna mejora de potencia.



4 4WD CHALLENGE (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Valley este normal	2	Ninguna	Sólo coches tipo 4X4	1.500 Cr.
Autumn ring mini inverso	4	Ninguna	Sólo coches tipo 4X4	1.500 Cr.
Suzuka este	3	Ninguna	Sólo coches tipo 4X4	1.500 Cr.
El Capitán inverso	2	Ninguna	Sólo coches tipo 4X4	1.500 Cr.
Fuji Speedway ´90	2	Ninguna	Sólo coches tipo 4X4	1.500 Cr.

Oro en todo: Toyota Motor Triathlon Race Car ´04

Se recomienda participar con un Audi A3 3.2 Quattro.



5 MR CHALLENGE (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Driving park normal	5	Ninguna	Coches tipo MR (MT, TT)	2.000 Cr.
Autumn ring inverso	2	Ninguna	Coches tipo MR (MT, TT)	2.000 Cr.
New York inverso	2	Ninguna	Coches tipo MR (MT, TT)	2.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	2	Ninguna	Coches tipo MR (MT, TT)	2.000 Cr.
El Capitán normal	2	Ninguna	Coches tipo MR (MT, TT)	2.000 Cr.

Oro en todo: Lotus Espirit turbo HC ´87

Se recomienda participar con un Renault Clio Sport V6.




6 LIGTHWEIGHT CUP (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Driving Park Motorland normal	4	Ninguna	Límite de longitud 3400 mm	2.000 Cr.
Tsukuba	3	Ninguna	Límite de longitud 3400 mm	2.000 Cr.
Driving Park normal	7	Ninguna	Límite de longitud 3400 mm	2.000 Cr.

Oro en todo: Ginetta G4 ´64

Coche recomendado: Daihatsu Copen Active Top con alguna mejora de potencia.



7 SPIDER AND ROADSTER (car. sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi este (corto)	2	Ninguna	Sólo descapotables	3.000 Cr.
Trial Mountain inverso	4	Ninguna	Sólo descapotables	3.000 Cr.
Infineon Raceway para deportivos	2	Ninguna	Sólo descapotables	3.000 Cr.

Oro en todo: Chrysler Prowler ´02

Se recomienda participar con un Mazda MX-5 1800 RS (J) con alguna mejora de potencia.

8 SPORT TRUCK RACE (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	2	Ninguna	Sólo pick ups	1.200 Cr.
Laguna seca	2	Ninguna	Sólo pick ups	1.200 Cr.
Seattle inverso	2	Ninguna	Sólo pick ups	1.200 Cr.

Oro en todo: Chevrolet Silverado SSt Concept ´02

Coche recomendado: Ford STV F- 150 Lightning





PROFESIONAL




1 CLUBMAN CUP (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Apricot Hill	3	B Nac.	Ninguna	3.000 Cr.
Twin ring Motegi Este (corto)	3	B Nac.	Ninguna	3.000 Cr.
Seoul Central inverso	4	B Nac.	Ninguna	3.000 Cr.
Clubman Stage Route 5	5	B Nac.	Ninguna	3.000 Cr.
Deep Forest	3	B Nac.	Ninguna	3.000 Cr.

Oro en todo: Mazda 6 MPS ´05

Se recomienda participar con un Audi A3 3.2 Quattro con alguna mejora de potencia.



2 TUNING CAR GRAND PRIX (campeonato) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Midfield Raceway inverso	3	A Nac.	Ninguna	10.000 Cr.
Suzuka este	3	A Nac.	Ninguna	10.000 Cr.
Hong Kong inverso	2	A Nac.	Ninguna	10.000 Cr.
Grand Valley este normal	3	A Nac.	Ninguna	10.000 Cr.
Twin Ring Motegi Este (corto)	5	A Nac.	Ninguna	10.000 Cr.

1º en campeonato: 20.000 Créditos y

Usa un R. Clio Sport V6 con máxima potencia.



3 NA RACE OF NA SPORTS (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Infineon para deportivos	3	B Nac.	Motores NA	7.500 Cr.
Apricot Hill inverso	3	B Nac.	Motores NA	7.500 Cr.
Twin Ring Motegi	3	B Nac.	Motores NA	7.500 Cr.
Special Stage Route 5 inverso	3	B Nac.	Motores NA	7.500 Cr.
Trial Mountain	3	B Nac.	Motores NA	7.500 Cr.

Oro en todo: Honda S800 RSC Race Car ´68

Coche recomendado para participar: RUF GTR.



4 TURBO, RACE OF TURBO SPORT (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´80	3	B Nac.	Motores Turbo	7.500 Cr.
Tokio Route 246 inverso	2	B Nac.	Motores Turbo	7.500 Cr.
High Speed ring	3	B Nac.	Motores Turbo	7.500 Cr.
New York inverso	3	B Nac.	Motores Turbo	7.500 Cr.
Mid Field raceway	3	B Nac.	Motores Turbo	7.500 Cr.

Oro en todo: Mazda BP Falken RX-7 (D1GP) ´03

Se recomienda participar con un Nissan OPTION Stream Z ´04.



5 BOXER SPIRIT (carreras sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Hong Kong	4	B Nac.	Sólo Boxer	7.500 Cr.
Infineon para deportivos	3	B Nac.	Sólo Boxer	7.500 Cr.
Deep Forest inverso	3	B Nac.	Sólo Boxer	7.500 Cr.

Oro en todo: RUF CTR "Yellow Bird" ´87

Coche recomendado para participar: RUF GTR.



6 WORLD CLASSIC CAR SERIES (campeonato) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´80	2	B Inter.	Modelos hasta 1970	10.000 Cr.
El Capitán inverso	2	B Inter.	Modelos hasta 1970	10.000 Cr.
Nürburgring	1	B Inter.	Modelos hasta 1970	10.000 Cr.
Cote d´Azur	2	B Inter.	Modelos hasta 1970	10.000 Cr.
Laguna Seca	2	B Inter.	Modelos hasta 1970	10.000 Cr.

1º en campeonato: 50.000 Créditos y Mercedes-Benz Daimler Motor Carriage ´86

Usa un Nissan Skyline 2000GT-B (S54A) ´67.



7 WORLD COMPACT CAR RACE (campeonato) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seattle	3	B Inter.	Límite de longitud 4000 mm	7.500 Cr.
Tsukuba	5	B Inter.	Límite de longitud 3400 mm	7.500 Cr.
Grand Valley este inverso	4	B Inter.	Límite de longitud 3400 mm	7.500 Cr.
Hong Kong inverso	4	B Inter.	Límite de longitud 3400 mm	7.500 Cr.
Twin Ring Motegi corto	4	B Inter..	Límite de longitud 3400 mm	7.500 Cr.

1º en campeonato: 30.000 Créditos y

Usa un Mini Cooper S con mejora de potencia.



8 FESTIVAL DE SUPERCOCHES (c. sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seoul	8	A Inter.	Coches con más de 500 CV	15.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	6	A Inter.	Coches con más de 500 CV	15.000 Cr.
New York	6	A Inter.	Coches con más de 500 CV	15.000 Cr.
Mid Field inverso	6	A Inter.	Coches con más de 500 CV	15.000 Cr.
Infineon para deportivos	6	A Inter.	Coches con más de 500 CV	15.000 Cr.

Oro en todo: Cizeta V16T ´94

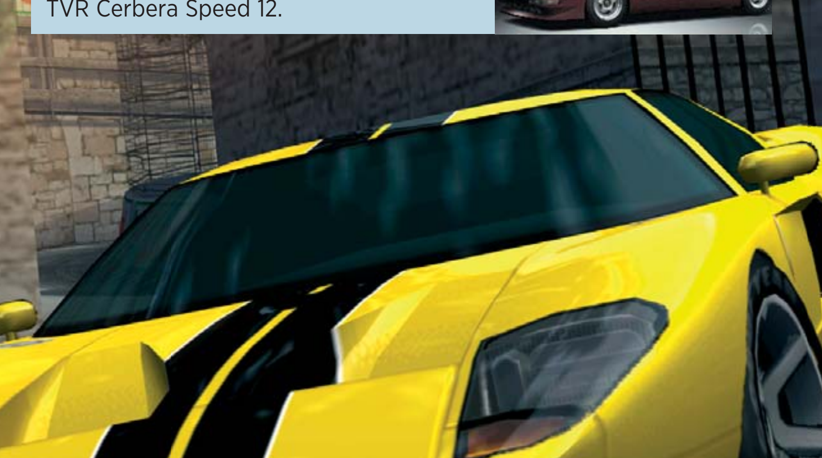
Coche recomendado para participar: TVR Cerbera Speed 12.

9 GRAN TURISMO WORLD CHAMPIONSHIP (camp.) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tokio Route 246	10	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Twin ring motegi	21	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Hong Kong	18	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Seoul central inverso	19	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
El Capitán	11	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
New York	15	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Opera Paris inverso	18	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Suzuka	9	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Grand Valley inverso	11	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Sarthe I	4	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.

1º en campeonato: 250.000 Créditos y Ford GT LM Race Car Spec II ´04 y secuencia final

Usa un Nissan OPTION Stream Z ´04 mejorado.



EXTREME

1 TURISMO ALL STAR (campeonato) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
High Speed Rin inverso	7	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Fuji Speedway ´80	6	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Laguna Seca	7	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Autumn ring inverso	9	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Driving Park circuito prueba	3	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Grand Valley inverso	6	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Suzuka	5	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Infineon para deportivos	8	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Sarthe I	2	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Nürburgring	2	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.

1º en campeonato: 100.000 Créditos y BMV McLaren F1 GTR Race Car ´97

Usa un MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.



2 CAMPEONATO DREAM CAR (camp.) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris	7	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Tokio R246 inverso	4	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Deep Forest	5	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Seoul inverso	7	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Hong Kong	7	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Driving Park circuitos prueba	2	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Driving Park (principiantes)	27	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Sarthe II	2	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
El Capitán inverso	4	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Cotte D´Azur	7	Especial	Ninguna	20.000 Cr.

1º en campeonato: 20.000 Créditos y Nissan GT-R Concept LM Race Car ´02

Usa un MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.



3 POLYPHONY DIGITAL CUP (campeonato) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi	6	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Seattle inverso	7	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Infineon para deportivos	8	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Tokio R246 inverso	5	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Fuji Speedway 2005	6	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Driving Park Motorland inverso	19	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Sarthe I	2	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
El Capitán inverso	6	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Suzuka	5	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Nürburgring	2	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.

1º en campeonato: 200.000 Créditos y Opera Performance S2000 ´04

Usa un MINOLTA toyota 88C-V Race Car mejorado.



4 COMO EL VIENTO (carrera suelta) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Driving Park circuito de prueba	5	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.

Oro en todo: VW V12 Nardo Concept ´01

Se recomienda participar con un Minolta Toyota 88C-V Race Car mejorado.



5 FORMULA GT (campeonato) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tokio R246	60	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Twin Ring Motegi S. Speedway	127	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
New York	74	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
High Speed ring	77	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Grand Valley	62	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Sarthe I	23	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Cotte d´Azur	78	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Seoul Central	113	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Infineon para deportivos	76	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Laguna Seca	85	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Twin Ring Motegi carretera	64	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Nürburgring	15	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
El Capitán	64	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Fuji Speedway	67	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Suzuka	53	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.

1º en campeonato: 3.000.000 Créditos y Sauber Mercedes C 9 Race Car ´89

Usa un Polyphony Formula Gran Turismo.



6 PASEO POR CIRCUITOS REALES (c. sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi carretera	8	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Tsukuba	15	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Laguna Seca	10	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Infineon para deportivos	9	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Fuji Speedway	8	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Sarthe I	3	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Nürburgring	2	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.

Oro en todo: Nissan G. Turismo Skyline GT-R (PaceCar) ´01

Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.



7 PREMIUM SPORTS LOUNGE (c. sueltas) — Dificultad: Muy alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cotte d´Azur	4	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
Opera Paris	5	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
Hong Kong inverso	5	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
High Speed inverso	4	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
New York inverso	4	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.

Oro en todo: Ford GT ´05

Coche recomendado para participar: Mercedes-Benz McLaren SLR.



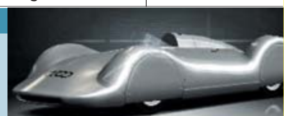
PRUEBAS DE RESISTENCIA

1 GRAND VALLEY 300 KM
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Valley	60	B Int.	Ninguna	400.000 Cr.

Recompensa Auto Union V16 Type C Streamline ´37

Usa un Minolta toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



2 LAGUNA SECA 200 MILLAS
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Laguna Seca	90	A Nac.	Ninguna	200.000 Cr.

Recompensa Ford GT40 Race Car'69

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos de carrera medios delante y duros detrás.



3 ROADSTER, RESISTENCIA 4H
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	4 horas	Ninguna	Sólo Mazda MX-5	100.000 Cr.

Recompensa Mazda RX-7 LM Race Car ´01

Usa un Mazda MX-5 1800 mejorado al máximo y con neumáticos de carrera medios delante y duros detrás.



4 TOKIO R246 300 KM
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tokio R246	60	B Int.	Ninguna	200.000 Cr.

Recompensa Mitsubishi FTO Super Touring Car ´97

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



5 SUPER SPEEDWAY 150 MILLAS
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Super Speedway	100	B Int.	Ninguna	200.000 Cr.

Recomp. Honda NSX-R Prototype LM Race Car ´02

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



6 NÜRBURGRING, RESISTENCIA 24H
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Nürburgring	24 horas	B Int.	Ninguna	1.200.000 Cr.

Recompensa POLYPHONY Formula Gran Turismo

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



7 NÜRBURGRING, RESISTENCIA 4H
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Nürburgring	4 horas	B Int.	Ninguna	200.000 Cr.

Recompensa Chaparral 2D Race Car ´67

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios deportivos delante y duros detrás.



8 SUZUKA, 1000 KM
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Suzuka	172 horas	B Int.	Ninguna	350.000 Cr.

Recompensa Listen Storm V12 Race Car ´99

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



9 MOTEGI, RESISTENCIA 8 H
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Motegi	8 horas	A Nac.	Ninguna	120.000 Cr.

Recompensa Honda NSX-R LM-Edition Road Car ´02

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



10 TSUKUBA, RESISTENCIA 9 H
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	9 horas	B Nac.	Ninguna	150.000 Cr.

Recomp. NISSAN SKYLINE GT-R Race Car (CALSONIC) '93

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



11 CIRCUITO DE LA SARTHE I, 24 H
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Sarthe I	24 horas	A Int.	Ninguna	1.200.000 Cr.

Recompensa AUDI R8 '01

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



12 CIRCUITO DE LA SARTHE II, 24 H
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Sarthe II	24 horas	A Int.	Ninguna	1.000.000 Cr.

Recompensa BENTLEY Speed 8 Race Car '03

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



13 FUJI 1000 KM
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Valley	228	A Int.	Ninguna	750.000 Cr.

Recompensa Nissan R92CP Race Car ´92

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



14 MUNDIAL DEPORTIVOS INFINEON 24H
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Infineon	2:45 H.	A Int.	Ninguna	500.000 Cr.

Recompensa Ford GT40 LM Race Car ´02

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



15 EL CAPITÁN 200 MILLAS
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
El Capitán	66	A Nac.	Ninguna	200.000 Cr.

Recompensa Minolta Toyota 88-CV Race Car ´89

Coche recomendado: Nissan OPTION Stream Z mejorado y con neumáticos deportivos duros.



16 CARRERA NUEVA YORK 200 MILLAS
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Nueva York	76	A Nac.	Ninguna	250.000 Cr.

Recompensa Dodge Charger Super Bee 426 Hemi ´71

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios deportivos delante y duros detrás.



MISIONES DE CONDUCCIÓN

1 MISIONES 1ª A LA 10ª — Dificultad: Baja
Recompensa DMC DeLorean S2 ´04.

2 MISIONES 11ª A LA 20ª — Dificultad: Muy alta
Recompensa JAY LENO Tank Car '03

3 MISIONES 21ª A LA 24ª — Dificultad: Muy alta
Recompensa PAGANI Zonda Race Car '01

4 MISIONES DE LA 25ª A LA 29ª — Dificultad: Muy alta
Recompensa Toyota 7 Race Car '70

5 MISIONES DE LA 30ª A LA 34ª — Dificultad: Muy alta
Recompensa NISSAN R89C Race Car '89

CONDICIONES ESPECIALES

1 RALLY D´UMBRIA FÁCIL — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cittá d Aria	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.
Cittá d Aria inverso	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.

Recompensa Cadillac CIEN ´02
Coche recomendado para participar: Minolta Toyota 88C-V Race Car mejorado.



2 RALLY DE CAPRI FÁCIL — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Costiera Amalfitana	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.
Costiera Amalfitana inverso	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.

Recompensa Toyota RSC Rally Raid Car ´02
Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.



3 RALLY GRAND CANYON FÁCIL — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Canyon	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.
Grand Canyon inverso	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.

Recompensa Ford RS200 ´84
Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



4 RALLY ICE ARENA 2004 FÁCIL — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Ice Arena	2	A Nac.	Sólo neumáticos de nieve	5.000 Cr.
Ice Arena inverso	2	A Nac.	Sólo neumáticos de nieve	5.000 Cr.

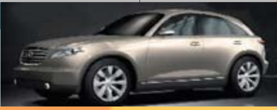
Recompensa Toyota RSC '01
Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



5 RALLY CHAMONIX FÁCIL — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Chamonix	2	A Nac.	Sólo neumáticos de nieve	5.000 Cr.
Chamonix inverso	2	A Nac.	Sólo neumáticos de nieve	5.000 Cr.

Recompensa Infiniti FX45 Concept ´02
Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



6 RALLY GEORGE PARÍS FÁCIL — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
George V Paris	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.
George V Paris inverso	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.

Rec. Audi Novulari Quattro ´03 y Alpine A310 1600VE ´73
Coche recomendado para participar: Minolta Toyota 88C-V Race Car mejorado.



7 RALLY SWISS ALPS FÁCIL — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Alpes Suizos	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.
Alpes Suizos inverso	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.

Recompensa Mitsubishi CZ-3 Tarmac ´01
Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



8 RALLY TAHITI FÁCIL — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tahiti Maze	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.
Tahiti Maze inverso	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.

Recompensa Renault 5 Turbo ´80
Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



9 RALLY TSUKUBA CIRCUIT FÁCIL — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba húmedo	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.
Tsukuba húmedo inverso	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.

Recompensa Mazda RX-8 Concept (Type I) ´01
Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.



10 R. CATHEDRAL ROCKS TRAIL I FÁCIL — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cathedral Rocks Trail I	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5000 Cr.
Cathedral Rocks Trail I inverso	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5000 Cr.

Recomp. Land Rover Range Stormer Concept ´04
Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



11 R. CATHEDRAL ROCKS TRAIL II FÁCIL — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cathedral Rocks Trail II	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.
Cathedral Rocks Trail II inver.	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.

Recompensa Hyundai HCD6 ´01
Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



12 RALLY D´UMBRIA NORMAL — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cittá d Aria	2	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.
Cittá d Aria inverso	2	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.

Recomp. Lancia DELTA HF Integrale Rally Car ´92
Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.



CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN

13 RALLY DE CAPRI NORMAL — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Costiera Amalfitana	3	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.
Costiera Amalfitana inverso	3	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.

Recomp. Subaru Impreza Rally Car Prototype ´01

Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.



14 RALLY GRAND CANYON NORMAL — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Canyon	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.
Grand Canyon inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.

Recomp. Mitsubishi CZ-3 Tarmac Rally Car ´02

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



15 RALLY ICE ARENA 2004 NORMAL — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Ice Arena	3	B Int.	Sólo neumáticos de nieve	10.000 Cr.
Ice Arena inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de nieve	10.000 Cr.

Rec. MITSUBISHI Lancer Evolution IV Rally Car '97

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



16 RALLY CHAMONIX NORMAL — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Chamonix	3	B Int.	Sólo neumáticos de nieve	10.000 Cr.
Chamonix inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de nieve	10.000 Cr.

Recompensa SUBARU IMPREZA Rally Car '01

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



17 RALLY GEORGE PARÍS NORMAL — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
George V Paris	3	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.
George V Paris inverso	3	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.

Recompensa Renault 5 Maxi Turbo Rally Car ´85

Coche recomendado para participar: Minolta Toyota 88C-V Race Car mejorado.



18 RALLY SWISS ALPS NORMAL — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Alpes Suizos	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.
Alpes Suizos inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.

Rec. Toyota Celica GT-FOUR Rally Car (ST205) ´95

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



19 RALLY TAHITI NORMAL — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tahiti Maze	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.
Tahiti Maze inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.

Recompensa Ford Scort Rally Car ´98

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



20 RALLY TSUKUBA CIRCUIT NORMAL — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba húmedo	3	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.
Tsukuba húmedo inverso	3	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.

Recompensa Mazda 6 Touring Car ´02

Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.



21 R. CATHEDRAL ROCKS TRAIL II NOR. — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cathedral Rocks Trail I	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.
Cathedral Rocks Trail I inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.

Recompensa Subaru Impreza Rally Car ´99

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



22 R. CATHEDRAL ROCKS TRAIL II NOR. — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cathedral Rocks Trail II	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.
Cathedral Rocks Trail I inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.

Rec. Toyota CELICA GT-FOUR Rally Car (ST185) ´95

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



23 RALLY D´UMBRIA DIFÍCIL — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Città d Aria	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.
Città d Aria inverso	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.

Recompensa Lancia Delta S4 Rally Car ´84

Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.



24 RALLY DE CAPRI DIFÍCIL — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Costiera Amalfitana	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.
Costiera Amalfitana inverso	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.

Recompensa Ford RS200 Rally Car ´85

Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.



25 RALLY GRAND CANYON DIFÍCIL — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Canyon	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.
Grand Canyon inverso	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.

Rec. MITSUBISHI STARION 4WD Rally Car ´84

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



26 RALLY ICE ARENA 2004 DIFÍCIL — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Ice Arena	5	A Int.	Sólo neumáticos de nieve	20.000 Cr.
Ice Arena inverso	5	A Int.	Sólo neumáticos de nieve	20.000 Cr.

Rec. NISSAN BLUEBIRD Rally Car (510) '69

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



27 RALLY CHAMONIX DIFÍCIL — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Chamonix	5	A Int.	Sólo neumáticos de nieve	20.000 Cr.
Chamonix inverso	5	A Int.	Sólo neumáticos de nieve	20.000 Cr.

Recomp. LANCIA STRATOS Rally Car '77

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



28 RALLY GEORGE PARIS DIFÍCIL — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
George V Paris	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.
George V Paris inverso	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.

Rec. Peugeot 205 Turbo 16 Evolution 2 Rally Car ´86

Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.





29 RALLY SWISS ALPS DIFÍCIL — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Alpes Suizos	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.
Alpes Suizos inverso	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.

Recompensa Nissan 240RS Rally Car ´85

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

30 RALLY TAHITI DIFÍCIL — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tahiti Maze	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.
Tahiti Maze inverso	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.

Recomp. MITSUBISHI PAJERO Rally Raid Car '85



Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

31 RALLY TSUKUBA CIRCUIT DIFÍCIL — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba húmedo	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.
Tsukuba húmedo inverso	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.

Recompensa Ford GT ´02



Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.

32 R. CATHEDRAL ROCKS TRAIL I DIFÍCIL — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cathedral Rocks Trail I	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.
Cathedral Rocks Trail I inverso	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.

Recompensa SUZUKI ESCUDO Dirt Trial Car ´98



Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

33 R. CATHEDRAL ROCKS TRAIL II DIFÍCIL — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cathedral Rocks Trail II	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.
Cathedral Rocks Trail II inverso	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.

Rec. MITSUBISHI PAJERO Evolution Rally Raid Car '03



Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

» CARRERAS EUROPEAS

1 CAMPEONATO PANEUROPEO — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris	6	B Int.	Sólo coches europeos	12.000 Cr.
Grand Valley	5	B Int.	Sólo coches europeos	12.000 Cr.
Sarthe I	2	B Int.	Sólo coches europeos	12.000 Cr.
Cotte d´Azur	6	B Int.	Sólo coches europeos	12.000 Cr.
Nürburgring	6	B Int.	Sólo coches europeos	12.000 Cr.

1º en campeonato: 45.000 Créditos y Jaguar XJ220 LM Race Car'01

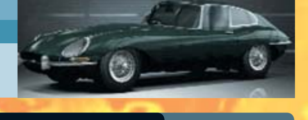


Usa un BMW M5 mejorado al máximo y con neumáticos medios delante y duros detrás.

2 SERIE BRITÁNICA GT (campeonato) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Valley Seedway	3	A Int.	Sólo coches británicos	12.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	3	A Int.	Sólo coches británicos	12.000 Cr.
El Capitán	3	A Int.	Sólo coches británicos	12.000 Cr.
Infineon para deportivos	3	A Int.	Sólo coches británicos	12.000 Cr.
Mid Field inverso	3	A Int.	Sólo coches británicos	12.000 Cr.

1º en campeonato: 45.000 Créditos y



Usa un TVR Cerbera Speed 12 mejorado.

3 SERIE BRIT. PESOS LIGEROS (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Autumn Ring	2	B Nac.	Sólo británicos de 1000 Kg	3.000 Cr.
Apricot Hill inverso	2	B Nac.	Sólo británicos de 1000 Kg	3.000 Cr.
Special Stage Route 5	2	B Nac.	Sólo británicos de 1000 Kg	3.000 Cr.

Oro en todo: Lotus Europa Special ´71



Usa un Mini Couper-S ´02 con reducción total de peso y neumáticos de carrera duros.

4 DEUT. TEURENWAGEN MEISTERSCHAFT (camp.) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris	6	A Int.	Sólo alemanes touring car	15.000 Cr.
Mid Field	6	A Int.	Sólo alemanes touring car	15.000 Cr.
High Speed Ring inverso	5	A Int.	Sólo alemanes touring car	15.000 Cr.
Nürburgring	1	A Int.	Sólo alemanes touring car	15.000 Cr.
Fuji Speedway 2005	5	A Int.	Sólo alemanes touring car	15.000 Cr.

1º en campeonato: 75.000 Créditos y MERCEDES CLK-GTR Race Car '98



Usa un Mercedes CLK Touring Car.

5 FESTA ITALIANA (carreras sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Autumn Ring inverso	2	B Int.	Sólo coches italianos sin modificar	5.000 Cr.
Cotte d´Azur	2	B Int.	Sólo coches italianos sin modificar	5.000 Cr.
Infineon para deportivos	2	B Int.	Sólo coches italianos sin modificar	5.000 Cr.

Oro en todo: Alfa Romeo 155 2.5 V6 TI ´95



Coche recomendado para participar: Pagani Zonda C12S con neumáticos blandos.

6 CHAMPIONNAT FRANCE ENTIERE (camp.) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris	4	A Nac.	Sólo coches franceses sin modificar	10.000 Cr.
Sarthe I	1	A Nac.	Sólo coches franceses sin modificar	10.000 Cr.
Special Stage Route 5	3	A Nac.	Sólo coches franceses sin modificar	10.000 Cr.
Grand Valley inverso	3	A Nac.	Sólo coches franceses sin modificar	10.000 Cr.
Cotte d´Azur	3	A Nac.	Sólo coches franceses sin modificar	10.000 Cr.

1º en campeonato: 35.000 Créditos y Citroen 2CV Type A ´54



Usa un Renault Clio Sport V6.

7 LIGA EUROPEA DE COCHES CLÁSICOS (camp.) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Nürburgring	1	B Int.	Sólo coches europeos hasta 1970	10.000 Cr.
Fuji Speedway ´80	2	B Int.	Sólo coches europeos hasta 1970	10.000 Cr.
Opera Paris inverso	2	B Int.	Sólo coches europeos hasta 1970	10.000 Cr.
Suzuka	1	B Int.	Sólo coches europeos hasta 1970	10.000 Cr.
Deep Forest inverso	2	B Int.	Sólo coches europeos hasta 1970	10.000 Cr.

1º en campeonato: 30.000 Créditos y Mercedes Benz Patent Motor Wagen ´86

Usa un Jaguar E-Type Coupe'61 mejorado en suspensiones y potencia.



9 ¡1000 MILLAS! (campeonato) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Nürburgring	25	Ninguna	Sólo coches europeos sin modificar hasta 1970	150.000 Cr.
Opera Paris	95	Ninguna	Sólo coches europeos sin modificar hasta 1970	150.000 Cr.
Cotte d´Azur	99	Ninguna	Sólo coches europeos sin modificar hasta 1970	150.000 Cr.
Sarthe II	35	Ninguna	Sólo coches europeos sin modificar hasta 1970	150.000 Cr.

1º en campeonato: 300.000 Créditos y Alfa Romeo Giulia Sprint Speciale '63

Usa un Jaguar E-Type Coupe ´61 mejorado en suspensiones y potencia.



11 SCHWARZWALD LIGA B (c. sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Nürburgring	1	B Int.	Sólo coches alemanes	10.000 Cr.
Tokio Route 246	2	B Int.	Sólo coches alemanes	10.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	3	B Int.	Sólo coches alemanes	10.000 Cr.
High Speed ring inverso	3	B Int.	Sólo coches alemanes	10.000 Cr.
Suzuka	2	B Int.	Sólo coches alemanes	10.000 Cr.

Oro: AMG Mercedes 190 E 2.5 - 16 Evo. II Touring Car ´92.

Usa un BMW M5 mejorado al máximo y con ruedas de carrera medios delante y duros detrás.



8 EUROPEA DEPOR. COMPACTOS (camp.) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi Este corto	3	B Int.	Sólo deportivos compactos	12.000 Cr.
Opera Paris	4	B Int.	Sólo deportivos compactos	12.000 Cr.
Trial Mountain inverso	3	B Int.	Sólo deportivos compactos	12.000 Cr.
Suzuka circuito este	5	B Int.	Sólo deportivos compactos	12.000 Cr.
Special Stage Route 5 inverso	3	B Int.	Sólo deportivos compactos	12.000 Cr.

1º en campeonato: 45.000 Créditos y Volvo 240 GLT Estate ´88

Usa Renault Clio Sport V6 mejorado.



10 SCHWARZWALD LIGA A (c. sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Trial Mountain	3	A Nac.	Sólo coches alemanes	5.000 Cr.
Opera Paris inverso	4	A Nac.	Sólo coches alemanes	5.000 Cr.
Autumn Ring	4	A Nac.	Sólo coches alemanes	5.000 Cr.

Oro en todo: BMV M3 GTR Race Car ´01

Coche recomendado: Audi A3 3.2 Quattro mejorado con neumáticos deportivos medios.





» CARRERAS JAPONESAS

1 CAMPEONATO DE JAPÓN — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	5	A Nac.	Sólo coches japoneses	7.500 Cr.
Tsukuba	10	A Nac.	Sólo coches japoneses	7.500 Cr.
Tokio R246 inverso	5	A Nac.	Sólo coches japoneses	7.500 Cr.
Twin Ring Motegi	4	A Nac.	Sólo coches japoneses	7.500 Cr.
Suzuka	4	A Nac.	Sólo coches japoneses	7.500 Cr.

1º en campeonato: 35.000 Créditos y Nissan Fairlady Z Concept LM Race Car ´02

Usa un MINOLTA Toyota 88C-V Race Car.



3 CLÁSICOS JAPONESES DE LOS ´70 (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´80	2	B Nac.	Sólo coches japoneses del 70 al 79	2.000 Cr.
Autumn Ring mini inverso	4	B Nac.	Sólo coches japoneses del 70 al 79	2.000 Cr.
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo coches japoneses del 70 al 79	2.000 Cr.
Driving Park Motorland inverso	4	B Nac.	Sólo coches japoneses del 70 al 79	2.000 Cr.
Trial Mountain	2	B Nac.	Sólo coches japoneses del 70 al 79	2.000 Cr.

Oro en todo: Nissan SKYLINE HT 2000 GT-R (KPGC10) ´70

Coche recomendado para participar: Mitsubishi Mirage 1400 GLX ´78.



5 RETO JAPONÉS DE LOS 90 (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Apricot Hill	3	A Nac.	Sólo coches japoneses del 90 al 99	3.000 Cr.
Grand Valley este inverso	4	A Nac.	Sólo coches japoneses del 90 al 99	3.000 Cr.
Twin Ring Motegi Este corto	3	A Nac.	Sólo coches japoneses del 90 al 99	3.000 Cr.
Special State Route 5 inverso	3	A Nac.	Sólo coches japoneses del 90 al 99	3.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	3	A Nac.	Sólo coches japoneses del 90 al 99	3.000 Cr.

Oro en todo: Nismo 400R '96

Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R ´99.

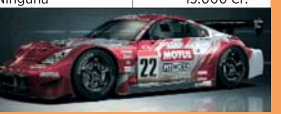


2 CAMPEONATO JAPONÉS DE GT — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tokio Route R246	5	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.
Suzuka circuito este	12	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.
Seoul Central	10	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	6	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.
Twin Ring Motegi Super Speedway	12	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.
Laguna Seca	7	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.
Hong Kong	9	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.

1º en campeonato: 100.000 Créditos y Nissan MOTUL PITWORK Z (JGTC) ´04

Usa un MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.



4 FESTIVAL JAPONÉS DE LOS ´80 (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
El Capitán	3	A Nac.	Sólo coches japoneses del 80 al 89	3.000 Cr.
Special Stage Rute 5 inverso	5	A Nac.	Sólo coches japoneses del 80 al 89	3.000 Cr.
Tsukuba	5	A Nac.	Sólo coches japoneses del 80 al 89	3.000 Cr.
Apricot Hill inverso	3	A Nac.	Sólo coches japoneses del 80 al 89	3.000 Cr.
Suzuka	2	A Nac.	Sólo coches japoneses del 80 al 89	3.000 Cr.

Oro en todo: Mitsubishi HSR-II Concept ´89

Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R ´89.



6 COPA DE COMPACTOS JAPONESES (camp.) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi este corto	2	B Nac.	Sólo coches japoneses del 400 mm	2.000 Cr.
Autumn Ring mini inverso	4	B Nac.	Sólo coches japoneses del 400 mm	2.000 Cr.
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo coches japoneses del 400 mm	2.000 Cr.
Deep Forest inverso	2	B Nac.	Sólo coches japoneses del 400 mm	2.000 Cr.
Suzuka circuito este	3	B Nac.	Sólo coches japoneses del 400 mm	2.000 Cr.

1º en campeonato: 15.000 Cr. y Honda LIFE STEP VAN ´74

Usa un Toyota Yaris RS Turbo (J) mejorado en potencia.



CARRERAS AMERICANAS

1 CAMPEONATO GENERAL AMERICANO (camp.) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seattle	5	A Nac.	Sólo coches americanos	10.000 Cr.
Infineon para deportivos	5	A Nac.	Sólo coches americanos	10.000 Cr.
New York	4	A Nac.	Sólo coches americanos	10.000 Cr.
El Capitán inverso	4	A Nac.	Sólo coches americanos	10.000 Cr.
Laguna Seca	5	A Nac.	Sólo coches americanos	10.000 Cr.

1º en campeonato: 35.000 Créditos y Chevrolet Corvette Convertible (C1) ´54

Usa un Cadillac CIEN ´02 mejorado en potencia.



2 STARS AND STRIPES (carreras sueltas) — Dificultad: Media



CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Laguna Seca	3	B Int.	Sólo americanos sin modificar	10.000 Cr.
Seattle	3	B Int.	Sólo americanos sin modificar	10.000 Cr.
Infineon para deportivos	4	B Int.	Sólo americanos sin modificar	10.000 Cr.

Coche recomendado para participar: Saleen S7.



3 COMPETICIÓN DE "MUSCLE CARS" (c. sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
New York inverso	3	A Nac.	Sólo coches americanos	3.000 Cr.
Laguna Seca	3	A Nac.	Sólo coches americanos	3.000 Cr.
El Capitán	3	A Nac.	Sólo coches americanos	3.000 Cr.

Oro en todo: Chevrolet Chevelle SS 454 ´70

Coche recomendado para participar: Cadillac CIEN ´02 mejorado en potencia.



4 COMP. DE "MUSCLE CARS" ANTIGUOS (c. sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
New York	2	B Nac.	Sólo americanos hasta 1980	3.000 Cr.
Infineon para deportivos	2	B Nac.	Sólo americanos hasta 1980	3.000 Cr.
Seattle	2	B Nac.	Sólo americanos hasta 1980	3.000 Cr.

Oro en todo: Plymouth Super Bird ´70

Coche recomendado: Mercury Cougar XR mejorado en suspensiones y potencia.



EVENTOS ESCUDERÍAS FRANCESAS

1 COPA RENAULT CLÍO (campeonato) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Apricot Hill	3	A Nac.	Sólo Renault Clio	10.000 Cr.
Twin ring Motegi Este (corto)	3	A Nac.	Sólo Renault Clio	10.000 Cr.
Seoul Central inverso	4	A Nac.	Sólo Renault Clio	10.000 Cr.
Clubman Stage Route 5	5	A Nac.	Sólo Renault Clio	10.000 Cr.
Deep Forest	3	A Nac.	Sólo Renault Clio	10.000 Cr.

1º en campeonato: 50.000 Créditos y Clio Renault Sport Trophy V6 24V Race Car ´00

Usa un Renault Clio Sport V6 Phase 2 mejorado al máximo y con neumáticos de carrera medios.



2 COPA RENAULT MEGANE (campeonato) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Suzuka circuito este	3	B Int.	Sólo Renault Megane	7.500 Cr.
Opera Paris	3	B Int.	Sólo Renault Megane	7.500 Cr.
Laguna Seca	2	B Int.	Sólo Renault Megane	7.500 Cr.
Seoul Central	3	B Int.	Sólo Renault Megane	7.500 Cr.
Cotte d´Azur	2	B Int.	Sólo Renault Megane	7.500 Cr.

1º en campeonato: 35.000 Créditos y Renault Avantime

Usa un Renault Megane 2.0 16V con ligera mejora de potencia.

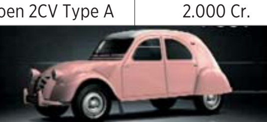


3 CITROEN 2 CV (campeonato) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris inverso	1	Ninguna	Sólo Citroen 2CV Type A	2.000 Cr.
Cotte d´Azur	1	Ninguna	Sólo Citroen 2CV Type A	2.000 Cr.
Autumn Ring mini	2	Ninguna	Sólo Citroen 2CV Type A	2.000 Cr.
Deep Forest inverso	1	Ninguna	Sólo Citroen 2CV Type A	2.000 Cr.
Tsukuba	2	Ninguna	Sólo Citroen 2CV Type A	2.000 Cr.

1º en campeonato: 10.000 Créditos y Citroen 2CV Type A ´54

Usa un 2CV Type A ´54 con ligera mejora de potencia.



4 COPA RENAULT ALPINE (campeonato) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tokio Route R246	2	A Nac.	Sólo modelos Alpine	7.500 Cr.
Trial Mountain	3	A Nac.	Sólo modelos Alpine	7.500 Cr.
Opera Paris inverso	3	A Nac.	Sólo modelos Alpine	7.500 Cr.
Special Stage Route 5	2	A Nac.	Sólo modelos Alpine	7.500 Cr.
Grand Valley	2	A Nac.	Sólo modelos Alpine	7.500 Cr.

1º en campeonato: 50.000 Créditos y Alpine A110 1600S ´73

Usa un Alpine A310 1600VE mejorado al máximo y con neumáticos de carrera blandos.



5 COPA PEUGEOT 206 (carreras sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris	4	B Int.	Sólo 206	7.500 Cr.
Tsukuba	5	B Int.	Sólo 206	7.500 Cr.
Driving Park Motorland inverso	8	B Int.	Sólo 206	7.500 Cr.
Suzuka circuito este	5	B Int.	Sólo 206	7.500 Cr.
Cotte d´Azur	3	B Int.	Sólo 206	7.500 Cr.

Oro en todo: Peugeot 205 Turbo 16 Rally Car ´85

Coche recomendado: Peugeot 206 RC mejorado al máximo con neumáticos de carrera medios.







EVENTOS ESCUDERÍAS ALEMANAS

1 TROFEO BMW SERIE 1 (carreras sueltas)

Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Valley	1	Ninguna	Sólo Serie 1	3.000 Cr.
Infineon para deportivos	2	Ninguna	Sólo Serie 1	3.000 Cr.
Twin Ring Motegi Este corto	2	Ninguna	Sólo Serie 1	3.000 Cr.

Oro en todo: BMW 2002 Turbo ´73

Usa un BMW 120D´04 con neumáticos de carrera medios y alguna mejora de potencia.



3 COPA VOLKSWAGEN BEETLE (campeonato)

Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	2	B Nac.	Sólo Beetle y New Beetle	2.500 Cr.
Twin Ring Motegi	2	B Nac.	Sólo Beetle y New Beetle	2.500 Cr.
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo Beetle y New Beetle	2.500 Cr.
Suzuka	1	B Nac.	Sólo Beetle y New Beetle	2.500 Cr.
Fuji Speedway 2005	2	B Nac.	Sólo Beetle y New Beetle	2.500 Cr.

1º en campeonato: 25.000 Créditos y VW Beetle 1100 Standard (Type´11) ´49

Usa un VW Beetle Cup Car con todas las mejoras.



5 COPA VOLKSWAGEN GTI (c. sueltas)

Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Hong Kong inverso	2	B Nac.	Sólo Golf, Lupo, Beetle y Polo GTI	2.000 Cr.
Opera Paris	3	B Nac.	Sólo Golf, Lupo, Beetle y Polo GTI	2.000 Cr.
Tsukuba	2	B Nac.	Sólo Golf, Lupo, Beetle y Polo GTI	2.000 Cr.
Mid field inverso	2	B Nac.	Sólo Golf, Lupo, Beetle y Polo GTI	2.000 Cr.
Deep Forest inverso	2	B Nac.	Sólo Golf, Lupo, Beetle y Polo GTI	2.000 Cr.

Oro en todo: Golf GTI ´76

Coche recomendado: VW Golf GTI con neumáticos de carrera medios.



7 COPA AUDI A3 (carreras sueltas)

Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Suzuka circuito Este	4	Ninguna	Sólo Audi A 3	2.000 Cr.
Mid field	3	Ninguna	Sólo Audi A 3	2.000 Cr.
Laguna Seca	7	Ninguna	Sólo Audi A 3	2.000 Cr.

Oro en todo: Audi Pikes Peak Quattro ´03

Coche recomendado para participar: Audi A3 3.2 quattro con una pequeña mejora.



9 RETO MERCEDES SL (carreras sueltas)

Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Apricot Hill	4	B Int.	Sólo Mercedes SL	10.000 Cr.
Fuji Speedway ´80	4	B Int.	Sólo Mercedes SL	10.000 Cr.
El Capitán	4	B Int.	Sólo Mercedes SL	10.000 Cr.

Oro en todo: Mercedes-Benz 300 SL Coupe ´54

Coche recomendado para participar: Mercedes SL 65 AMG.



2 CLUB BMW "M" (campeonato)

Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
El Capitán inverso	2	A Nac.	Sólo BMW M	10.000 Cr.
Apricot Hill	3	A Nac.	Sólo BMW M	10.000 Cr.
Opera Paris inverso	4	A Nac.	Sólo BMW M	10.000 Cr.
Suzuka	2	A Nac.	Sólo BMW M	10.000 Cr.
Nürburgring	1	A Nac.	Sólo BMW M	10.000 Cr.

1º en campeonato: 35.000 Créditos y BMW M3 GTR ´03

Usa un BMW M5 con neumáticos de carrera medios.



4 COPA VOLKSWAGEN LUPO (campeonato)

Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	2	A Nac.	Sólo VW Lupo	5.000 Cr.
Nürburgring	1	A Nac.	Sólo VW Lupo	5.000 Cr.
Tsukuba	3	A Nac.	Sólo VW Lupo	5.000 Cr.
Suzuka	1	A Nac.	Sólo VW Lupo	5.000 Cr.
Infineon para deportivos	2	A Nac.	Sólo VW Lupo	5.000 Cr.

1º en campeonato: 25.000 Créditos y VW Karmann Ghia Coupe (Type-1) ´68

Usa un Lupo Cup Car con todas las mejoras.



6 AUDI TOURIST TROPHY (campeonato)

Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
El Capitán	2	B Nac.	Sólo Audi TT	5.000 Cr.
Tokio R246 inverso	1	B Nac.	Sólo Audi TT	5.000 Cr.
Deep Forest inverso	2	B Nac.	Sólo Audi TT	5.000 Cr.

1º en campeonato: 20.000 Créditos y

Usa un Audi TT Coupé 3.2 quattro con alguna mejora.



8 MERCEDES LEYENDAS FLECHA PLATEADA (c. sueltas)

Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	3	A Nac.	Sólo Mercedes	7.500 Cr.
Nürburgring	1	A Nac.	Sólo Mercedes	7.500 Cr.
Opera Paris	3	A Nac.	Sólo Mercedes	7.500 Cr.

Oro en todo: Mercedes CLK Touring Car

Coche recomendado para participar: Mercedes-Benz McLaren SLC.



10 TROFEO OPEL SPEEDSTER (c. sueltas)

Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Valley	3	B Inter.	Sólo Opel Speedster	7.500 Cr.
Autumn Ring inverso	4	B Inter.	Sólo Opel Speedster	7.500 Cr.
Suzuka circuito este	4	B Inter.	Sólo Opel Speedster	7.500 Cr.
Infineon para deportivos	3	B Inter.	Sólo Opel Speedster	7.500 Cr.
Seattle	3	B Inter.	Sólo Opel Speedster	7.500 Cr.

Oro en todo: Opel Calibra Touring Car

Usa un Opel Speedster Turbo ´00 mejorado al máximo y con neumáticos de carrera blandos.





EVENTOS ESCUDERÍAS JAPONESAS

1 CARRERA DAIHATSU COPEN (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	2	A Nac.	Sólo Daihatsu Copen	7.500 Cr.
Driving Park Motorland	3	A Nac.	Sólo Daihatsu Copen	7.500 Cr.
Autumn Ring mini	3	A Nac.	Sólo Daihatsu Copen	7.500 Cr.

Oro en todo: Daihatsu SIRION X4 (J) ´00

Coche recomendado: Daihatsu Copen Activa Top con alguna mejora.



3 NISSAN "RED EMBLEM" (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi	10	A Inter.	Sólo Nissan Skyline	12.000 Cr.
Trial Mountain inverso	6	A Inter.	Sólo Nissan Skyline	12.000 Cr.
Fuji Speedway ´80	4	A Inter.	Sólo Nissan Skyline	12.000 Cr.
New York inverso	6	A Inter.	Sólo Nissan Skyline	12.000 Cr.
Suzuka	6	A Inter.	Sólo Nissan Skyline	12.000 Cr.

Oro en todo: Nismo GT-R LM Road Going Version ´95

Usa un Nissan Skyline GT-R M-spec Nur (R34) ´02 con mejora de potencia y neumáticos de carrera medios.



5 NISSAN SILVIA & CO. (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo Nissan Silvia y 200SX	2.000 Cr.
Special Stage Route 5	2	B Nac.	Sólo Nissan Silvia y 200SX	2.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	2	B Nac.	Sólo Nissan Silvia y 200SX	2.000 Cr.

Oro en todo: Sileighty ´98

Coche recomendado para participar: Nissan 200SX (S14) ´96 mejorado en potencia.



7 MAZDA CLUB "RE" (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Laguna Seca	2	B Nac.	Sólo Mazda RX-7, RX-8, 110S, etc.	5.000 Cr.
Autumn Ring inverso	2	B Nac.	Sólo Mazda RX-7, RX-8, 110S, etc.	5.000 Cr.
Special Stage Route 5 inverso	2	B Nac.	Sólo Mazda RX-7, RX-8, 110S, etc.	5.000 Cr.
Opera Paris	2	B Nac.	Sólo Mazda RX-7, RX-8, 110S, etc.	5.000 Cr.
Suzuka	1	B Nac.	Sólo Mazda RX-7, RX-8, 110S, etc.	5.000 Cr.

Oro en todo: Mazda 110S (L10A) ´67

Coche recomendado para participar: Mazda RX-8 Concept LM Race Car ´01.



9 COPA MAZDA NR-A RX-8 (camp.) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Laguna Seca	2	B Nac.	Sólo Mazda MX-8	2.000 Cr.
Special Stage Route 5	2	B Nac.	Sólo Mazda MX-8	2.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	2	B Nac.	Sólo Mazda MX-8	2.000 Cr.
El Capitán	2	B Nac.	Sólo Mazda MX-8	2.000 Cr.
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo Mazda MX-8	2.000 Cr.

1º en campeonato: 15.000 Créditos y Mazda RX-8 Concept LM Race Car ´01

Usa un Mazda RX-8 Concept (Type-I) ´01.



11 CARRERA HONDA CIVIC (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi este circuito corto	2	B Nac.	Sólo Honda Civic	5.000 Cr.
Suzuka circuito este	3	B Nac.	Sólo Honda Civic	5.000 Cr.
Deep Forest	2	B Nac.	Sólo Honda Civic	5.000 Cr.
Autumn Ring mini	3	B Nac.	Sólo Honda Civic	5.000 Cr.
Mid Field inverso	2	B Nac.	Sólo Honda Civic	5.000 Cr.

Oro en todo: Honda MUGEN MOTUL CIVIC Si Race Car ´87

Coche recomendado para participar: Honda CIVIC TYPE R (EP) ´04 mejorado en potencia.



2 CARRERA DAIHATSU MIDGET II (c. única) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Driving Park Motorland inverso	4	Ninguna	Sólo Daihatsu Midget II	Ninguno

Recompensa: 1º en la carrera: 2.000 Créditos y Daihatsu Midget ´63

Coche recomendado: Daihatsu Midget II D-Type con alguna mejora.

4 NISSAN LOS HERMANOS MICRA (c. sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Autumn Ring mini	4	B Nac.	Sólo Nissan Micra, Cube, March, etc.	2.000 Cr.
Suzuka circuito este	3	B Nac.	Sólo Nissan Micra, Cube, March, etc.	2.000 Cr.
Grand Valley este inverso	2	B Nac.	Sólo Nissan Micra, Cube, March, etc.	2.000 Cr.

Oro en todo: Nissan mm-R Cup Car ´01

Coche recomendado para participar: Nissan Cube Ex al máximo de mejoras.



6 NISSAN CLUB "Z" (carreras sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
New York	3	A Nac.	Sólo Nissan Z	7.500 Cr.
Tokio Route R246 inverso	2	A Nac.	Sólo Nissan Z	7.500 Cr.
El Capitán	3	A Nac.	Sólo Nissan Z	7.500 Cr.
Laguna Seca	3	A Nac.	Sólo Nissan Z	7.500 Cr.
Grand Valley inverso	2	A Nac.	Sólo Nissan Z	7.500 Cr.

Oro en todo: Nissan 240 ZG (HS30) ´71

Coche recomendado para participar: Nissan OPTION Stream Z ´04.



8 COPA MAZDA ROADSTER NR-A (camp.) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi (corto)	2	B Nac.	Sólo Mazda MX5	2.000 Cr.
Tokio R46	1	B Nac.	Sólo Mazda MX5	2.000 Cr.
Clubman Stage Route 5 (inverso)	2	B Nac.	Sólo Mazda MX5	2.000 Cr.
Tskuba	3	B Nac.	Sólo Mazda MX5	2.000 Cr.
Trial Mountain	2	B Nac.	Sólo Mazda MX5	2.000 Cr.

1º en campeonato: 15.000 Créditos y Mazda MX Crossport ´05

Usa un Mazda MX-5 1800 RS (J) con neumáticos medios.



10 ENCUENTRO HONDA TYPE R (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi	4	B Inter.	Sólo Honda Type R	10.000 Cr.
Autumn Ring inverso	5	B Inter.	Sólo Honda Type R	10.000 Cr.
Suzuka	4	B Inter.	Sólo Honda Type R	10.000 Cr.
Driving Park Motorland inverso	10	B Inter.	Sólo Honda Type R	10.000 Cr.
Tsukuba	10	B Inter.	Sólo Honda Type R	10.000 Cr.

Oro en todo: Honda HSC The 37th Tokio Motor Show Concept Car ´03

Coche recomendado: Honda CIVIC TYPE R (EP) ´04 mejorado en potencia.



12 ENCUENTRO MITSUBISHI EVOLUTION (c. sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Special Stage Route 5I	3	B Nac.	Sólo Mitsubishi Lace Evolution	2.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	2	B Nac.	Sólo Mitsubishi Lace Evolution	2.000 Cr.
Tokio Route R246	1	B Nac.	Sólo Mitsubishi Lace Evolution	2.000 Cr.

Oro en todo: Mitsubishi Lancer 1600 GSR Rally Car ´74

Usa un Mitsubishi Lacer Evolution VIII MR GSR ´04 con neumáticos blandos.



13 DEPORTIVO CLÁSICO ISUZU (c. sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	3	Ninguna	Sólo Isuzu Piazza, Bellett y 117	2.000 Cr.
Fuji Speedway ´80	2	Ninguna	Sólo Isuzu Piazza, Bellett y 117	2.000 Cr.
Trial Mountain	2	Ninguna	Sólo Isuzu Piazza, Bellett y 117	2.000 Cr.

Oro en todo: Isuzu 117 Coupe ´68

Coche recomendado para participar: Isuzu Ballet 1600 GT-R mejorado.



14 COPA MITSUBISHI MIRAGE (camp.)

Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	3	Ninguna	Sólo Mitsubishi Mirage	2.000 Cr.
Autumn Ring	2	Ninguna	Sólo Mitsubishi Mirage	2.000 Cr.
Special Stage Route 5	2	Ninguna	Sólo Mitsubishi Mirage	2.000 Cr.
Laguna Seca	2	Ninguna	Sólo Mitsubishi Mirage	2.000 Cr.
Suzuka	1	Ninguna	Sólo Mitsubishi Mirage	2.000 Cr.

Recompensa 15.000 Cr. y Mitsubishi i ´03

Coche recomendado para participar: Mitsubishi Mirage 1400 GLX ´78



16 CARRERA SUBARU 360 (carrera única)

Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	3	A Nac.-	Sólo Subaru 360	3.000 Cr.

Recompensa SUBARU 360 ´58

Coche recomendado para participar: Subaru 360 ´58.

18 COPA SUZUKI CONCEPT (carreras sueltas)

Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi corto	4	Ninguna	Sólo Concept-S2 y GSX-R/4	2.000 Cr.
Seattle	2	Ninguna	Sólo Concept-S2 y GSX-R/4	2.000 Cr.
Tsukuba	3	Ninguna	Sólo Concept-S2 y GSX-R/4	2.000 Cr.

Oro en todo: Suzuki GSX-R/4 ´01

Coche recomendado para participar: Suzuki CONCEPT-S2 ´03.

19 CARRERA TOYOTA ALTEZZA (c. sueltas)

Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo Lexus y Toyota	2.000 Cr.
Suzuka	1	B Nac.	Sólo Lexus y Toyota	2.000 Cr.
Apricot Hill	2	B Nac.	Sólo Lexus y Toyota	2.000 Cr.
Twin Ring Motegi	2	B Nac.	Sólo Lexus y Toyota	2.000 Cr.
Fuji Speedway 2005	2	B Nac.	Sólo Lexus y Toyota	2.000 Cr.

Oro en todo: Toyota Altezza Touring Car ´01

Coche rec.: Lexus IS300 Sport Cross con una leve mejora de potencia.

15 SUBARU. LAS ESTRELLAS DE PLEYADES (camp.)

Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	5	B Inter.	Sólo Subaru Impreza y Legacy	10.000 Cr.
Trial Mountain	3	B Inter.	Sólo Subaru Impreza y Legacy	10.000 Cr.
Suzuka	2	B Inter.	Sólo Subaru Impreza y Legacy	10.000 Cr.
Deep Forest	3	B Inter.	Sólo Subaru Impreza y Legacy	10.000 Cr.
Laguna Seca	3	B Inter.	Sólo Subaru Impreza y Legacy	10.000 Cr.

1º en campeonato: 75.000 Créditos y Subaru IMPREZA Super Touring Car ´01

Usa un Subaru IMPREZA Rally Car '01.



17 COPA SUZUKI K-CAR (carreras sueltas)

Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Autumn Ring mini inverso	4	B. Nac.	Sólo Suzuki MR, Alto, Wagon...	5.000 Cr.
Tsukuba	3	B. Nac.	Sólo Suzuki MR, Alto, Wagon...	5.000 Cr.
Driving Park Motorland	4	B. Nac.	Sólo Suzuki MR, Alto, Wagon...	5.000 Cr.

Oro en todo: Suzuki CONCEPT-S2 ´03

Usa un Suzuki Kei WORKS ´02 mejorado al máximo.



20 COPA TOYOTA YARIS (c. sueltas)

Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	2	Ninguna	Sólo Toyota Yaris	2.000 Cr.
Suzuka circuito Este	3	Ninguna	Sólo Toyota Yaris	2.000 Cr.
Twin Ring Motegi Este	2	Ninguna	Sólo Toyota Yaris	2.000 Cr.
Tsukuba	3	Ninguna	Sólo Toyota Yaris	2.000 Cr.
Autumn Ring	2	Ninguna	Sólo Toyota Yaris	2.000 Cr.

Oro en todo: Toyota Yaris RS (J) ´02

Coche recomendado para participar: Toyota Yaris RS (J) ´02 con alguna mejora.



» EVENTOS ESCUDERÍAS AMERICANAS

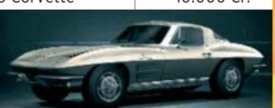
1 FESTIVAL CHEVROLET CORVETTE (c. sueltas)

Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seattle	4	B Inter.	Sólo Corvette	10.000 Cr.
Laguna Seca	4	B Inter.	Sólo Corvette	10.000 Cr.
New York	4	B Inter.	Sólo Corvette	10.000 Cr.
Infineon para deportivos	4	B Inter.	Sólo Corvette	10.000 Cr.
El Capitán	4	B Inter.	Sólo Corvette	10.000 Cr.

Oro en todo: Chevrolet Corvette Z06 (C2) Race Car ´63

Usa un Corvette Z06 (C5) ´00 mejorado en potencia y con neumáticos de carrera.



3 TROFEO CHRYSLER CROSSFIRE (c. sueltas)

Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seattle inverso	2	A Nac.	Sólo Crossfire	7.500 Cr.
Twin Ring Motegi	3	A Nac.	Sólo Crossfire	7.500 Cr.
Trial Mountain inverso	2	A Nac.	Sólo Crossfire	7.500 Cr.

Oro en todo: Dodge Viper GTSR Concept ´00

Coche recomendado: Chrysler Crossfire ´04 mejorado en potencia.



5 COPA SHELBY COBRA (carreras sueltas)

Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seattle inverso	2	B Inter.	Sólo Shelby Cobra	10.000 Cr.
High SPeed ring inverso	2	B Inter.	Sólo Shelby Cobra	10.000 Cr.
New York	2	B Inter.	Sólo Shelby Cobra	10.000 Cr.
Laguna Seca	2	B Inter.	Sólo Shelby Cobra	10.000 Cr.
Trial Mountain inverso	2	B Inter.	Sólo Shelby Cobra	10.000 Cr.

Oro en todo: Shelby Mustang G.T. 350R ´65

Coche recomendado: Shelby Serie 1 Super Charge ´03 con ligera mejora en potencia.



2 ENCUENTRO CHEVROLET CAMARO (c. sueltas)

Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seoul Central	4	B Nac.	Sólo Camaro	2.000 Cr.
El Capitán inverso	3	B Nac.	Sólo Camaro	2.000 Cr.
Mid Field	3	B Nac.	Sólo Camaro	2.000 Cr.

Oro en todo: Chevrolet Camaro IROC-Z Concept ´88

Coche recomendado para participar: Chevrolet Camaro LM Race Car ´01.



4 CLUB SALEEN S7 (carreras sueltas)

Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Sarthe I	2	B Inter.	Sólo Saleen S7	10.000 Cr.
El Capitán	4	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
Special Stage Route 5 inverso	4	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
Suzuka	3	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
Infineon para deportivos	4	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.

Oro en todo: SHELBY SERIES 1

Coche recomendado: Saleen S7 mejorado al máximo y con neumáticos de carrera medios.





EVENTOS ESCUDERÍAS BRITÁNICAS

1 FESTIVAL ASTON MARTIN (c. sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	2	B Nac.	Sólo Aston Martin	2.000 Cr.
Hong Kong	3	B Nac.	Sólo Aston Martin	2.000 Cr.
Autumn Ring	2	B Nac.	Sólo Aston Martin	2.000 Cr.

Oro en todo: Aston Martin D89 Coupe ´03

Coche recomendado para participar: Aston Martin Vanquish.



3 TROFEO LOTUS ELISE (campeonato) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tokio Route R246	4	A Nac.	Sólo Lotus Elise	7.500 Cr.
Autumn Ring inverso	5	A Nac.	Sólo Lotus Elise	7.500 Cr.
Special Stage Route 5 inverso	5	A Nac.	Sólo Lotus Elise	7.500 Cr.
Hong Kong	4	A Nac.	Sólo Lotus Elise	7.500 Cr.
Apricot Hill	4	A Nac.	Sólo Lotus Elise	7.500 Cr.

Oro en todo: Ford GT ´05
Lotus Elise Type 72 ´02

Usa un Lotus Elise 111R.



5 ENCUENTRO MINI DEPORTIVO (c. sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris	2	Ninguna	Sólo Mini	3.000 Cr.
Tokio Route R246	1	Ninguna	Sólo Mini	3.000 Cr.
Special Stage Route 5	3	Ninguna	Sólo Mini	3.000 Cr.
Seattle	2	Ninguna	Sólo Mini	3.000 Cr.
New York inverso	2	Ninguna	Sólo Mini	3.000 Cr.

Oro en todo: Marcos Mini Marcos GT ´70

Coche recomendado para participar: Mini Cooper-S mejorado al máximo.



7 COPA TRIUMPH SPITFIRE (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
El Capitán	2	A Nac.	Sólo Triumph Spitfire 1500	3.000 Cr.
Twin Ring Motegi Este corto	3	A Nac.	Sólo Triumph Spitfire 1500	3.000 Cr.
Autumn Ring mini inverso	4	A Nac.	Sólo Triumph Spitfire 1500	3.000 Cr.
Clubman Spe. Stage Route 5	3	A Nac.	Sólo Triumph Spitfire 1500	3.000 Cr.
Seoul Central inverso	2	A Nac.	Sólo Triumph Spitfire 1500	3.000 Cr.

Oro en todo: Triumph Spitfire 1500 ´74

Coche recomendado: Triumph Spitfire 1500 mejorado en suspensiones y en potencia.



2 FESTIVAL MG CARRERAS (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Hong Kong inverso	2	A Nac.	Sólo MG	3.000 Cr.
Suzuka	1	A Nac.	Sólo MG	3.000 Cr.
Opera Paris	2	A Nac.	Sólo MG	3.000 Cr.
Driving Park Motorland	4	A Nac.	Sólo MG	3.000 Cr.
Grand Valley este inverso	2	A Nac.	Sólo MG	3.000 Cr.

Oro en todo: MGF ´97

Coche recomendado para participar: MG FT 160 con algunas mejoras.



4 CLÁSICOS LOTUS (campeonato) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Hong Kong inverso	2	Ninguna	Sólo Lotus Europa y Ela	2.000 Cr.
Laguna Seca	2	Ninguna	Sólo Lotus Europa y Ela	2.000 Cr.
El Capitán	2	Ninguna	Sólo Lotus Europa y Ela	2.000 Cr.
Tsukuba	3	Ninguna	Sólo Lotus Europa y Ela	2.000 Cr.
Apricot Hill	3	Ninguna	Sólo Lotus Europa y Ela	2.000 Cr.

Oro en todo: Ford GT ´05

Coche recomendado para participar: Mercedes-Benz McLaren SLR.



6 CARRERAS TVR BLACKPOOL (c. sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cotte d´Azur	4	A Nac.	Sólo modelos TVR	3.000 Cr.
Opera Paris	5	A Nac.	Sólo modelos TVR	3.000 Cr.
Hong Kong inverso	5	A Nac.	Sólo modelos TVR	3.000 Cr.
High Speed inverso	4	A Nac.	Sólo modelos TVR	3.000 Cr.
New York inverso	4	A Nac.	Sólo modelos TVR	3.000 Cr.

Oro en todo: TVR Cerbera Speed 12 ´00

Coche recomendado para participar: TVR Cerbera Speed 12 ´00.



EVENTOS ESCUDERÍAS KOREANAS

1 FESTIVAL DEPORTIVO HYUNDAI (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Autumn Ring	2	B Nac.	Sólo Hyundai	5.000 Cr.
Hong Kong	2	B Nac.	Sólo Hyundai	5.000 Cr.
Gran Valley este	2	B Nac.	Sólo Hyundai	5.000 Cr.
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo Hyundai	5.000 Cr.
Seoul Central	2	B Nac.	Sólo Hyundai	5.000 Cr.

Oro en todo: Hyundai Clix ´01

Coche recomendado: Hyundai Coupe FX ´01 con neumáticos de carrera medios.





EVENTOS ESCUDERÍAS ITALIANAS

16 COPA GTA ALFA ROMEO (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Valley inverso	2	Ninguna	Sólo Alfa 147 GTA y Giulia Sprint GTA	2.000 Cr.
Tsukuba	3	Ninguna	Sólo Alfa 147 GTA y Giulia Sprint GTA	2.000 Cr.
Apricot Hill	2	Ninguna	Sólo Alfa 147 GTA y Giulia Sprint GTA	2.000 Cr.

Oro en todo: Alfa Romeo Giulia Sprint GTA 1600 ´65

Coche recomendado: Alfa Romeo 147 GTA mejorado en suspensiones y en potencia.



LA MEJOR ELECCIÓN

El juego ofrece más de 700 coches en total y optar entre uno u otro no es nada fácil. Para ayudarte en esta compleja tarea te hemos seleccionado los mejores vehículos para cada situación.

1 COCHES DE BAJO COSTE (MENOS DE 15.000 CR.) PARA PRINCIPIANTES:

Tracción trasera: **Mazda MX-5 1800 RS (J) ´00**

Consíguelo en el mercado de 2ª mano por 15.131 Cr.

No es el coche más potente, pero tiene un buen precio y te servirá para varios eventos.



Tracción delantera: **Honda Prelude Type S ´96**

Consíguelo en el mercado de 2ª mano por 13.265 Cr.

Te servirá para ganar competiciones de nivel medio si mejoras sus componentes.



Tracción 4x4: **Mitsubishi Lancer Evolution GSR ´92**

Consíguelo en el mercado de 2ª mano por 9.582 Cr.

Es la mejor opción de primera compra por menos de 10.000 Cr.



El mejor Turismo: **Cadillac Cien ´02**

Consíguelo ganando el Rally D´Umbria fácil.

Si tienes dinero suficiente para mejorarle, tendrás una buena máquina para participar en Resistencia.



Coche de Rally: **Mitsubishi Lancer Evolution VII RS ´01**

Consíguelo en el mercado de 2ª mano por 16.366 Cr.

Para iniciarte en las carreras sobre arena o nieve es una buena opción.



Coche Clásico (hasta 1980): **Mercury Cougar XR-7 ´67**

Consíguelo en el mercado de 2ª mano por 16.547 Cr. y ganando bronce en carné especial.

Aunque tengas que vaciar tu bolsillo, merece la pena tener este clásico.



2 COCHES DE COSTE MEDIO (ENTRE 15.000 Y 60.000 CR.) PARA AVANZADOS (Y ADINERADOS)

Tracción trasera: **Cadillac Cien ´02**

Consíguelo ganando el Rally D´umbría fácil.

Todos los coches de TT de gran potencia son muy caros: éste es gratis.



Tracción delantera: **Mitsubishi Eclipse GT ´06**

Consíguelo en el concesionario por 25.000 Cr.

Una más que aceptable potencia con un precio interesante. Tu mejor opción.

4x4: **Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur (R34) ´02**

Consíguelo en el concesionario por 63.000 Cr.

Uno de los mejores 4x4 y te servirá para afrontar las carreras más complicadas.



Turismo: **Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur (R34) ´02**

Consíguelo en el concesionario por 63.000 Cr.

Esta maravilla repite en este apartado gracias a sus prestaciones y bueno precio.



Gran Turismo: **Nissan Option Stream Z ´04.**

Consíguelo ganando el Campeonato Profesional-Tunning Car Gran Prix.

No puedes comprarlo, pero lo ganarás en una asequible competición profesional.



Coche de Rally: **Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur (R34) ´02**

Consíguelo en el concesionario por 63.000 Cr.

Es el más potente para los rallies de arena y nieve y es mucho más barato que cualquier coche de rally.



Coche clásico (hasta 1980): **Pontiac Le Mans GTO ´64**

Consíguelo en el concesionario por 52.600 Cr.

Su gran potencia lo convierte en uno de los mejores clásicos.



3 COCHES DE ALTO COSTE (SUPERIOR A 60.000 CR.) PARA PILOTOS EXPERTOS (Y MILLONARIOS)

Tracción trasera: **Mazda 787B Race Car ´91**

Consíguelo en el concesionario por 3.500.000 Cr.

A estas alturas todos los TT de buen control son GT, así que hazte con éste.



Tracción delantera: **Honda Integra Type R touring Car**

Consíguelo en el concesionario por 450.000 Cr.

Ideal para ganar las competiciones más duras, aunque sea un TD.



Tracción 4x4: **Audi Nuvolari Quattro ´03**

Consíguelo superando el 25% del juego.

Si no has llegado al 25%, confórmate con el Nissan SKYLINE GT-R V-spec II Nur (R34) ´02.



Turismo: Mercedes-Benz SLR McLaren ´03

Consíguelo en el concesionario por 610.000 Cr.

Aunque haya turismos más potentes, el control de este coche es incomparable.



Gran Turismo: Toyota Minolta 88C-V

Consíguelo ganando El Gran Capitán 200 Millas

Con este coche y el Mazda 787 y el Nissan R89 podrás ganar cualquier carrera, salvo el campeonato Fórmula GT.



Coche de Rally: Subaru Impreza Prototype Rally Car ´01

Consíguelo ganando el Rally de Capri Normal.

Todos los coches de Rally modernos son parecidos, pero éste es el más manejable.



Coche clásico (hasta 1980): Chaparral 2D Race Car ´67

Consíguelo en el concesionario por 1.000.000 Cr. o ganando Resistencia Nürburgring 4 H.

Este GT de antaño no tendrá rival si compites ante coches clásicos gracias a su control.



El mejor coche: Fórmula GT.

Consíguelo ganando Resistencia Nürburgring 24 H.

No siempre el coche más potente es el mejor, y esta réplica de Fórmula 1 es un claro ejemplo.





Género
VELOCIDAD
Desarrollador
ELECTRONIC ARTS
Editor
EA GAMES
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
23,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
DE 1 A 2
MODO ONLINE
2 JUGADORES
GUARDAR PARTIDAS
EN CUALQUIER MOMENTO
PÁGINA WEB
WWW.EA.COM/OFFICIAL/NFS/UNDERGROUND2/US/HOME.JSP

CONVIÉRTETE EN EL **MEJOR TUNERO** DE LA CIUDAD

Need For Speed Underground 2

Cuando la noche cae sobre la ciudad, los conductores más atrevidos sacan del garaje sus coches tuneados para competir. Si quieres ser algo más que un digno rival, sigue nuestros consejos.

LAS CLAVES

• **Observa el mapa** mientras conduces, para conocer las curvas cerradas del circuito.
• **Permanece atento al tráfico** de la ciudad para no perder la carrera por un accidente.
• **Cuando conduzcas por la autopista** a gran velocidad, intenta moverte por la derecha, ya que los coches que circulan en tu misma dirección son mucho más fáciles de esquivar que los que circulan en el sentido contrario.
• **Reserva el nitro** para las rectas, para recuperar la velocidad lo antes posible tras un accidente o para evitar sorpresas en los metros finales.
• **Colócate detrás de los coches** que te preceden para aprovecharte del rebufo y conseguir de este modo una mejor aceleración.
• **No exageres los derrapes** para no perder tiempo (salvo en la modalidad de carreras "derrapes", claro).
• **Configura tu coche** según el tipo de carrera para exprimir al máximo sus facultades.
• **Reserva tu todoterreno** para las carreras SUV y usa el turismo para las demás.
• **Si te cuesta demasiado ganar** las competiciones, mejora las características de tu coche en las tiendas de componentes o cámbialo por otro más potente en el concesionario.
• **Cuando tengas que atravesar la ciudad** para llegar a una cita con un fotógrafo, no dudes en usar las autopistas.
• **Si tienes un rival muy duro,** deshazte de su presión golpeándole en su rueda trasera con el morro de tu coche. Conseguirás que pierda el control y se retrase al último puesto de la carrera.
• **Extrema las precauciones** y reduce ligeramente el ritmo cuando el asfalto esté mojado por la lluvia.
• **Hazte con los packs de las tiendas** de repuestos para ahorrarte unos pavos en las mejoras de tu coche.
• **Presta mucha atención a las últimas curvas** de la carrera, ya que tus perseguidores incrementarán su ritmo para intentar sorprenderte y arrebatarte el podio. Si has reservado el nitro, ya sabes.
• **Rellena el óxido nitroso** llegando el primero a la meta, colocándote detrás de tus adversarios, evitando accidentes, haciendo grandes derrapes o saltando.
• **Observa en carrera el retrovisor** y los tiempos parciales de vez en cuando para mantener controlados en todo momento a los demás competidores.
• **Para evitar que te adelanten mientras** tomas una curva, retrasa la apurada de frenada al máximo y haz una trazada perfecta finalizándola en el margen exterior. Por supuesto, cierra a tus rivales.

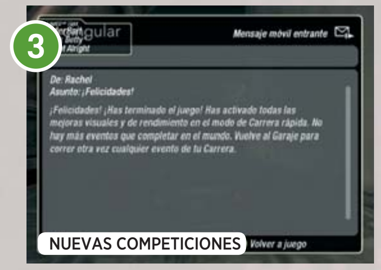
Tienda de repuestos
Concesionario
Tienda de accesorios
Tienda de pintura
Tienda de componentes

Coches tuneados como éste son los protagonistas del juego.

» MUÉVETE POR LA CIUDAD


1 EL CONCESIONARIO


2 CONOCE LAS CALLES


3 NUEVAS COMPETICIONES


4 MEJORA TU COCHE

1. EL COMIENZO

Al aterrizar en el aeropuerto te sentirás un poco perdido en la ciudad y sin saber qué hacer. Si sigues los siguientes pasos, en poco tiempo dominarás todas las carreras, tendrás mogollón de pasta y tu reputación estará por las nubes:

➜ **PASO 1:** Cuando llegues a la ciudad, lo primero que debes hacer es **ir al concesionario** para adquirir tu primer coche 1. Aunque no hay mucho donde elegir, **te aconsejamos el Opel Corsa**.

➜ **PASO 2:** Cuando te hayas agenciado un vehículo, **date un garbeo** por la ciudad para familiarizarte con las calles 2 y **obtener las exclamaciones y los fajos de billetes**.

➜ **PASO 3:** Ten un poco de paciencia y, antes de disputar tu primera carrera, **descubre las tiendas de la ciudad** que mejorarán el aspecto y las características de tu coche.

2. NUEVAS COMPETICIONES

Al comienzo de tu aventura sólo puedes circular por la zona centro de Bayview, pero **a medida que ganes carreras se irán abriendo nuevas calles** y nuevas competiciones a lo largo de 5 fases.

➜ **FASE 1.** GANA 5 carreras.
➜ **FASE 2.** GANA 10 carreras de la ciudad, otras 3 elegidas por tu patrocinador, 3 de la modalidad URL y sal en 1 DVD.
➜ **FASE 3.** GANA 20 carreras de la ciudad, otras 3 elegidas por tu patrocinador, 5 de la modalidad URL y sal en 2 DVD.
➜ **FASE 4.** GANA 30 carreras de la ciudad, otras 3 elegidas por tu patrocinador, 5 de la modalidad URL y sal en 2 DVD.
➜ **FASE 5.** GANA 35 carreras de la ciudad, otras 3 elegidas por tu patrocinador, 9 de la modalidad URL y sal en 4 DVD. 3

3. ESCOGE UN COCHE Y MEJÓRALO

Aunque al comienzo sólo puedas escoger entre 10 coches de escasa cilindrada, **a medida que ganes carreras U.R.L.** se irá incrementando el número y su calidad. Para disputar todas las competiciones **debes disponer de un turismo y un todoterreno** en tu garaje.
Cada vez que te hagas con un coche nuevo, dedícate a **mejorar su rendimiento antes de "maquearlo"** 4 a fondo en las tiendas de tuning. Según ganes carreras tendrás a tu disposición nuevos componentes, aunque será mejor que no derroches todo tu dinero, ya que deberás renovar tu vehículo en el concesionario para equiparte con modelos más potentes. Aunque hacerse con un vehículo nuevo no suponga gasto alguno, luego sí que necesitarás la pasta para mejorarlo, tenlo en cuenta.

4. LA TIENDAS DE LA CIUDAD

Para conseguir una **buena reputación visual y respeto** por ganar todas las competiciones, debes acudir a las distintas tiendas de la ciudad con los bolsillos llenos de dinero. No dudes en visitarlas cada vez que te llegue un mensaje a tu móvil de nuevos componentes.

➜ TIENDA DE REPUESTOS
Aquí encontrarás todo lo necesario para que **tu coche sea el más potente** de la ciudad. Es muy importante que tu coche esté a la última en componentes para que sea competitivo en las carreras callejeras. A la hora de mejorar tu coche, tras ahorrar unos cuantos "eurazos", **no compres los componentes sueltos, sino en packs** para aprovechar los descuentos 5. Para que tu coche llegue al máximo de su potencial, compra todos los componentes e **instala los más potentes**.

➜ TIENDA DE ACCESORIOS
Aquí encontrarás los elementos perfectos para que **tu coche destaque por encima de los demás** 6. Aunque no sean tan importantes como los de la tienda de componentes, son más económicos y llamativos, y si vas mal de pasta...
Para instalar los neones en el motor debes pasarte en primer lugar por la tienda de repuestos para instalar los elementos del motor, ECU y turbo de nivel 3.

➜ TIENDA DE COMPONENTES
Es la primera tienda que debes visitar si quieres **mejorar visualmente tu coche**. Aunque posea los componentes más caros comparándola con la tienda de accesorios, **son las piezas claves para un buen tuning**. Como en las demás tiendas, **a medida que ganes carreras irán llegando novedades** que incrementarán la popularidad visual de tu coche si las adquieres 7.

➜ TIENDA DE PINTURA
Para rematar visualmente tu coche, **cambia el color** de fábrica entre una amplia gama y **añádele todo tipo de pegatinas** 8.
Si quieres llegar a las **10 estrellas de prestigio** visual debes tener mucho cuidado a la hora de escoger entre los distintos vinilos. Antes de colocarlos, observa cuáles incrementan más la popularidad y estructura bien las distintas capas para que unos dibujos no se pisen los unos a los otros.

➜ CONCESIONARIO
Aquí podrás **adquirir nuevos coches** cada vez que ganes una carrera de la U.R.L. 9 Aunque no cuesten dinero, deberás sustituir tus coches por las nuevas adquisiciones si no dispones de un hueco en tu garaje. Para ampliar el espacio, antes de firmar el contrato con los patrocinadores observa **quién te ofrece un hueco más en el garaje**.

5. LISTA DE COCHES

A continuación te indicamos todos los coches del juego, y en qué fase están disponibles.

➜ DESDE EL COMIENZO:
- **Mazda Miata MX5**
- **Ford Focus ZX3**
- **Honda Civic Cope SI**
- **Nissan 24 SX**
- **Peugeot 106**
- **Peugeot 206**
- **Toyota Corolla GTS (AE86)**
- **Opel Corsa**

➜ 2ª FASE:
- **Cadillac Escalade**
- **Hummer H2**
- **Hyundai Tiburón GT**
- **Lincoln Navigator**
- **Nissan Sentra SER Spec-V**
- **Toyota Celica GT-S**

➜ 3ª FASE:
- **Lexux IS 300**
- **Mitsubishi Eclipse GSX**
- **Toyota Supra**
- **Volkswagen Golf GTI 1.8T**
- **Acura RSX Type S**
- **Audi TT Quattro**
- **Audi A3**

➜ 4ª FASE:
- **Ford Mustang GT**
- **Infinity G35**
- **Mazda RX-7**
- **Mazda RX-8**
- **Mitsubishi 300GT**
- **Nissan 350Z**
- **Pontiac GTO**
- **Mitsubishi Evo VIII**

➜ 5ª FASE:
- **Nissan Skyline R34 GTR**
- **Subaru Impreza WRX ST**

5. LOS PATROCINADORES

Tras disputar y ganar tus primeras carreras, una serie de empresas del mundo del motor te querrán patrocinar. 10 **Para ganar pasta, firma un contrato y cúmplelo** ganando determinadas carreras y presentando tu coche a las revistas y DVD de tuning. Antes de firmar el contrato, ojea las ofertas y hazte con la que más dinero te dé por ganar las carreras U.R.L. y cuyas condiciones sean la más beneficiosas.

6. TU PRESTIGIO

Para darte a conocer en la ciudad y dominar todas las carreras, **debes cuidar tu prestigio tanto como conductor como modelador**. Ahora te damos unas pistas para lograrlo.

➜ PRESTIGIO COMO TUNERO:
Ahorra mucha pasta y gástala en las tiendas de pintura, componentes y accesorios para dejar tu coche lo más modelado posible. 11
Ten en cuenta que tunear tu coche también es una inversión, ya que **ganarás dinero con las fotos de las revistas y DVD** especializados de tuning.

➜ PRESTIGIO COMO PILOTO:
Para ser reconocido como piloto **debes superar las carreras con una victoria lo más holgada posible** 12, es decir, cuanto más segundos (o puntos en las pruebas de derrape) aventajes a tus adversarios mayor reputación obtendrás y mejores ofertas recibirás.

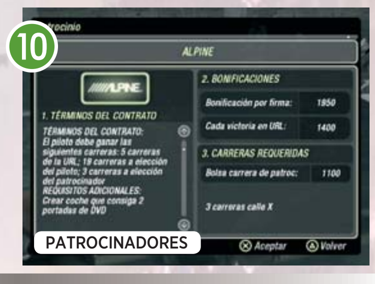

5 TIENDA DE REPUESTOS


6 TIENDA DE ACCESORIOS

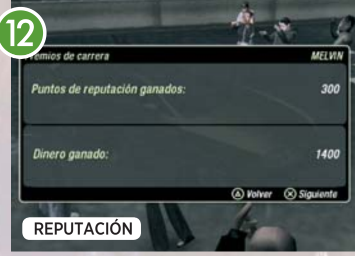

7 TIENDA DE COMPONENTES


8 TALLER DE PINTURA


9 CONCESIONARIO


10 PATROCINADORES


11 REPUTACIÓN VISUAL


12 REPUTACIÓN

CONFIGURA TU COCHE: OBTÉN EL 100% DE RENDIMIENTO

Reglajes	Configuración	Ideal para:
SUSPENSIÓN ①		
Altura	Alta Baja	Carretera con muchos baches Superficie normal
Muelles	Blanda Dura	Circuitos sinuosos (calle X) Circuitos con pocas curvas
Amortiguación	Blanda Dura Delante duros y detrás blandos Detrás duros y delante blandos	Superficies muy accidentadas Superficie normal Muchas curvas Pocas curvas
Barra de oscilación	Blanda Dura	Todas las carreras menos calle X Carreras tipo calle X
Inclinación de ruedas	Menos Más	Circuitos con pocas curvas Carreras tipo calle X
UNIDAD MOTRIZ ②		
Relación de marchas	Velocidad máxima Aceleración	Carreras por autopistas Circuitos muy sinuosos
AERODINÁMICA		
Carga aerodinámica	Débil Fuerte	Trazado con baches o pocas curvas Circuitos sinuosos y llanos
NEUMÁTICOS/FRENOS ③		
Agarre	SIEMPRE MÁXIMO AGARRE	
Desviación de freno	Delantero Trasero	Circuitos sinuosos Trazados con pocas curvas
ÓXIDO NITROSO ④		
Relación	Duración Potencia	Uso en zonas largos Uso en zonas cortos
ECU		
Relación	Primeras marchas Últimas marchas	Circuitos sinuosos (calle X) Carreras por autopista
TURBO		
Aumenta el par de tu coche a medida que se incrementan las r.p.m. reforzando la potencia en el margen 3000-6000.		



SUSPENSIÓN



UNIDAD MOTRIZ



NEUMÁTICOS Y FRENOS



ÓXIDO NITROSO

CARRERAS CALLEJERAS

Gana el prestigio que necesitas para ser el mejor conductor de la ciudad participando en los distintos tipos de carreras callejeras. En la ciudad hay **carreras ocultas** que no se reflejarán en tu mapa. Presta mucha atención a las **llamadas de Adam**, quien te dará las pistas necesarias para localizarlas. No te preocupes si no las encuentras, ya que al callejear por la ciudad te toparás con sus indicadores.

1. CIRCUITO

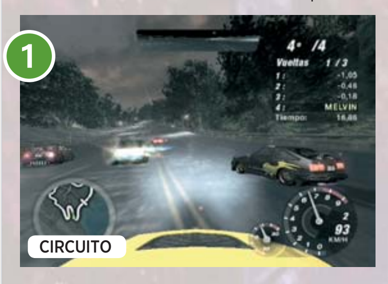
Da varias vueltas en un circuito en las calles de la ciudad y con tráfico. Para llegar primero a la meta, **intenta memorizar el circuito** en la primera vuelta y hacer buenas marcas en las restantes y no estar pendiente del mapa continuamente. Permanece muy atento a los posibles atajos del trazado y los trozos de acera que puedes utilizar para acortar en las curvas.

2. SPRINT

Conduce contra otros pilotos en un **tramo abierto que atravesará la ciudad de punta a punta**. Mira el mapa de vez en cuando para **circular por las rutas más cortas**, evita accidentes con el tráfico y toma los atajos.

3. DERRAPES

Olvídate de llegar el primero a la meta y **céntrate en sumar la mayor puntuación derrapando** a lo bestia. Eso sí, no te entretengas demasiado, ya que cuando llegue a meta el primer coche sólo dispondrás de 20 segundos para finalizar tu última vuelta.
Evita colisionar y exagera al máximo cada derrape, alargándolo el mayor tiempo posible. Para que tu puntuación se multiplique, **derrapa con el mayor ángulo posible** y sobre las franjas de colores situadas en los márgenes del trazado. **Usa el freno de mano** para forzar combinaciones de suaves derrapes en las rectas.
Cerca del observatorio, en la zona montañosa de Bayview, encontrarás **otras competiciones de derrapes** donde tendrás que descender un puerto sin rivales, aunque con tráfico. Aquí influirán en tu puntuación la velocidad a la que quemes neumáticos y la proximidad con los turismos.



CIRCUITO



SPRINT



DERRAPES



ACELERACIÓN

» OTRAS FORMAS DE **GANAR PASTA**



1 BILLETES


2 ¡INFÓRMATE!



3 RETA A LOS TUNEROS


4 RETA A LOS TUNEROS

1. ¡HAZTE CON LOS FAJOS DE BILLETES!

Repartidos por la ciudad hay unos **fajos de billetes** 1 esperándote para ser ingresados en tu cuenta bancaria. A medida que desbloquees nuevas calles de la ciudad encontrarás fajos más suculentos.

2. ¡INFÓRMATE!

Hazte con todas las **exclamaciones naranjas** 2 que hay desperdigadas en las calles para informarte de todo lo que se cuece en la ciudad. De este modo podrás ganar más dinero. **Activa los mensajes** (cruceta hacia la derecha) para leer la información.

3. ¡RETA A LOS TUNEROS!

No eres el único que circula por la ciudad con un coche potente y con ganas de competir. **Observa las flechas naranjas** del mapa para localizar a tuneros como tú que no dudarán en aceptar tus desafíos.
Para retarlos, **colócate detrás de ellos y pulsa la cruceta hacia delante**. Para embolsarte los **100$** 3 de la apuesta tienes que **seguirlos, adelantarlos y perderlos de vista**. Observa el medidor de distancia y haz que aumente circulando por calles sinuosas a la máxima velocidad posible 4.
Aunque en las autopistas haya menos riesgo de sufrir un accidente, tardarás mucho más tiempo en alejarte de tu perseguidor.
Si te resulta muy difícil ganar estos desafíos **practica el juego sucio**: mientras le adelantas para tomar la cabeza de la carrera golpéale para que pierda el control de su coche.

4. ¡QUE TU COCHE SALGA EN LAS MEJORES REVISTAS DE TUNING!

De vez en cuando, Rachel te dará un toque al móvil 5 para avisarte de que un **fotógrafo** está en la ciudad. **Busca en el mapa la estrella amarilla** para localizarlo pero antes, asegúrate de que tu coche es potente y está bien tuneado. **Necesitas potencia para llegar a tiempo** al lugar donde te harán la foto y un coche bien tuneado para que la instantánea te la paguen lo mejor posible 6.
Para llegar siempre a tiempo a la cita, nada más empiece la cuenta atrás **observa el mapa con detenimiento (el tiempo no corre mientras tanto) para buscar la ruta** que te resulte más corta, ventajosa y rápida.
Esta es la lista de las revistas en la que puedes ser portada y las victorias necesarias en cada fase para obtener la oferta:

➜ FASE 2ª:
Con 4 victorias: Revista Turbo.
Con 8 victorias:
Revista Sports Compact Car.

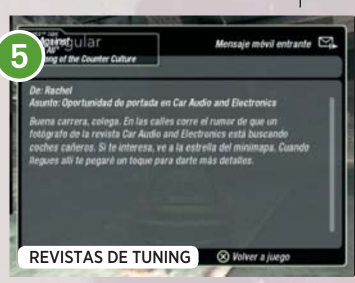
➜ FASE 3ª:
Con 2 victorias:
Revista Street Car Magazine.
Con 6 victorias: Revista Car Audio and Electronics.
Con 11 victorias:
Revista GTI Magazine.
Con 18 victorias: Revista Hot 4's.

➜ FASE 4ª:
Con 3 victorias:
Revista Elaborare.
Con 7 victorias:
Revista Max Tuning.
Con 11 victorias: Revista Spoiler.
Con 16 victorias:
Revista Automaxx Magazine.
Con 20 victorias:
Revista Staff Magazine.
Con 27 victorias:
Revista Chrome Und Flamen.

➜ FASE 5ª:
Con 4 victorias:
Revista Import Tuner.
Con 9 victorias:
Revista Street Car Magazine.
Con 16 victorias:
Revista GTI Magazine.
Con 20 victorias:
Revista Automotor.
Con 25 victorias:
Revista Swiss Tuner Magazine.
Con 28 victorias:
Revista Super Street.
Con 32 victorias:
Revista Power Magazine.
Con 34 victorias:
Revista Street Tuner.

5. ¡DEJA QUE TODO EL MUNDO VEA TU COCHE EN LOS DVD!

Para hacerte con algo de pasta y darte a conocer en la ciudad **podrás salir en 10 DVD de tuning**, uno por cada estrella que subas en el nivel de reputación visual de tu coche. Cada vez que asciendas un grado, Rachel te indicará la **localización del fotógrafo** colocando una **estrella amarilla** 7 en el mapa de la ciudad.
Salir en uno o varios DVD será una de las condiciones del contrato con tus patrocinadores 8. Si con los componentes de las tiendas de la ciudad no puedes alcanzar las estrellas necesarias, disputa carreras y verás cómo poco a poco irán renovando sus respectivos inventarios.



5 REVISTAS DE TUNING


6 REVISTAS DE TUNING


7 DVD



8 DVD

4. ACELERACIÓN

Se trata de carreras en línea recta donde gana el coche que mejor aceleración y velocidad punta tengan.
Aunque debes **centrar tu atención en cambiar la marcha** en el momento oportuno, no debes descuidar la dirección para **esquivar el tráfico**.
Para conseguirlo, tienes que dar golpes de dirección para cambiar de carril, esquivar los obstáculos, colocarte en el interior de las curvas y **aprovechar el rebufo** de los que te precedan.
Por lo que respecta al **cambio de marcha,** puedes fijarte en la barra de aceleración de la derecha o en el **indicador redondo** que aparecerá en la parte superior de la pantalla. Si te fijas en la primera, cambia cuando la aguja llegue al comienzo de la línea roja. Sin embargo, si atiendes al indicador redondo, pulsa **R1** cuando se ponga de color verde. **Reserva el nitro para cambiar a partir de la tercera marcha** para que la aceleración sea máxima.

5. CALLES X

En esta modalidad tendrás que dar cuatro vueltas a circuitos sinuosos en carreras muy disputadas con continuos roces donde **el coche que posea mejor agarre, frenos y aceleración** tendrá muchas papeletas de alzarse con la victoria.
Evita los derrapes y frena continuamente para ocupar el interior de la curva de principio a fin.

6. SUV

Para participar en estas carreras debes ponerte **al volante de un todoterreno**, por ejemplo, un Hummer H2.
Se trata de carreras muy sencillas por las calles de la ciudad sin tráfico. **Para conseguir que estos gigantes giren en las curvas cerradas y derrapen, usa continuamente el freno de mano (R1).**

7. U.R.L.

Son las carreras principales del juego y las que te servirán para ganar pasta rápidamente y para cumplir los compromisos que tengas con tus diferentes patrocinadores.
A diferencia de las carreras restantes, en URL **competirás en una pista cerrada y sin tráfico** donde dependerás de tus facultades de conducción y la potencia de tu coche.
Para participar en esta competición, búscate un patrocinador y gana varias carreras de las demás modalidades.
Aunque parezcan carreras sencillas **presta mucha atención en la última vuelta**, ya que será cuando tus adversarios se esmerarán en su conducción para rebasarte en los metros finales.
Si el campeonato consta de varias carreras, **observa los puntos de tus adversarios para mantener controlado** en todo momento a los que te puedan arrebatar la victoria final.
Cuando ganes, serás recompensado con mucho dinero y un coche nuevo en el concesionario.


5 CALLES X


6 SUV


7 U.R.L

...ultados de torneo

Nombre	Coche	Tiempo	Puntos
1 MELVIN	Coupé	3:37,46	8
2 Gabriel	IS 300	3:40,62	6
3 Andrew	206	3:41,39	4
4 Nigel	Corolla	3:43,01	3
5 Harlan	IS 300	3:43,63	2
6 Euan	MX-5	3:44,06	1

Siguiente

7 U.R.L

Género
AVENTURA
Desarrollador
SONY
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
29,99 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
1
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
PUNTOS CONCRETOS
PÁGINA WEB
HTTP://US.PLAYSTATION.COM/CONTENT/OGS/SCUS-97399/SITE/MAIN.ASP

CUANDO LA **AVENTURA** ES UNA CUESTIÓN DE **DIOSES**

God of War

El más poderoso y cruel guerrero de Esparta sólo vive para acabar con Ares, el dios de la guerra. ¿Un mortal contra un dios? Quizá necesites esta guía para abordar una tarea digna de un titán.

» EL MAR **EGEO**





En la cubierta te atacan soldados con espadas. **Familiarízate con los ataques básicos** y acaba con ellos. Levanta la **trampilla** del suelo y salta dentro. Abre el cofre de salud y sigue por el camino tras los barriles de la derecha, destruyendo las tablas que lo bloquean. Avanza y **destruye las literas** para conseguir más experiencia.

En la sala irrumpe una gigantesca serpiente marina. **Sus dentelladas no te harán daño si te cubres (L1)**. Contraataca con combos cortos, siempre listo para cubrirte. Tras unos impactos, te indicarán que pulses ● para **subirte a su cabeza** 1. Pulsa ▲ cada vez que te lo indiquen hasta clavar tu espada en el ojo de la bestia.

Te toca hacer equilibrios por los maderos para cruzar al otro lado. Anda despacio y, **si pierdes el equilibrio** y quedas colgado, **mantén pulsado ✖** para subir. Ya en el suelo, sal a cubierta por el agujero en la pared. Al fondo **hay un prisionero** que se niega a que le salves. Retrocede, sube por las escaleras y abre el cofre de experiencia. Destruye los maderos que tapan el camino y **mantén pulsado R2** para abrir la puerta de una patada.

De nuevo en cubierta, unos soldados son perseguidos por arpías. Si acabas con los soldados conseguirás **orbes de salud,** y las arpías dejan **orbes de experiencia**. Elimina arpías hasta que una serpiente marina rompa la cubierta. Esquiva los golpes de su cabeza **rodando con el stick derecho** o protégete con **L1**. Puedes golpear la cabeza con ataques en salto, pero **es más rápido dejar que te coja** cuando lance dentelladas **y pulsar a toda velocidad** ● 2 para salir de sus fauces y golpearla. La cabeza caerá y tendrás unos instantes para seguir golpeando. Repite la técnica hasta que muera.

Ve a las dos puertas, tras las que hay dos cofres de experiencia. **Tírate al agua por el agujero** que ha dejado la cabeza de la serpiente. Nada por el hueco a la izquierda 3 hasta llegar a **una red por la que trepar**. Arriba hay soldados y te darán una nueva técnica para acabar con ellos: **mantén pulsado** ▲ para lanzar hacia arriba a los enemigos y saltar tú también, agárralos en el aire con ● y pulsa ● repetidamente.

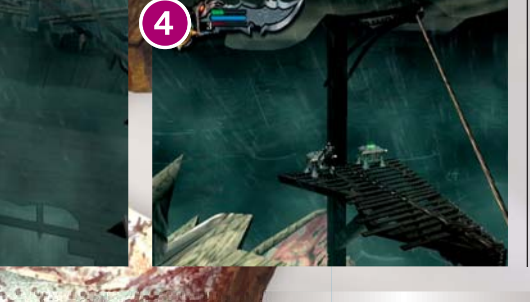
Avanza despacio y con cuidado por el mástil caído. En la bifurcación, a la derecha hay un cofre con experiencia, y a la izquierda continúa el camino hasta la cubierta de **otro barco**. Una vez allí, avanza y un marinero te informará de que el bicho con el que has luchado **¡es una** hidra **de varias cabezas!** A la izquierda tienes un cofre con salud y un punto de guardado.

Desde el fondo, te disparan arqueros. Déjate caer a la cubierta de abajo, protégete en los parapetos y **corre para esquivar las flechas**. En el parapeto de la derecha hay una caja. **Tienes que llevarla al fondo, pero tres impactos de flechas la destruirán**. Espera a que los arqueros te lancen dos ráfagas de flechas, acércate a la caja, desplázala y aléjate para que las flechas no la toquen. Para que la caja avance entre las filas parapetos, acércate, **carga al máximo la patada** y saldrá despedida lejos de las flechas. Cuando la pegues a la pared del fondo, súbete en ella, ejecuta un **doble salto** (✖, ✖) para agarrarte a la cubierta superior y acaba con los arqueros. Coge el cofre de salud y cruza la puerta.

Sales a una cubierta con una puerta cerrada con llave. Sube por la escalera de la derecha y después por las redes. **Mientras trepas te atacarán enemigos**. Usa ■ para lanzar un golpe rápido, y ▲ para lanzar un golpe circular de mayor alcance. Con ● y pulsando el stick izquierdo puedes agarrar y tirar a los malos. Tras ascender por dos redes, **llegarás a lo alto del mástil**. Desde la plataforma central salen dos maderos. Al final del izquierdo hay un cofre de experiencia. Vuelve a la plataforma central y **salta debajo de la cuerda** para descender.

En esta nueva cubierta hay 3 accesos tapados por tablas. En los laterales hay un cofre de experiencia y otro con tu primer OJO DE GORGONA. El del centro da a una **sala con un portal brillante**: se trata de tu primer poder de los dioses, la Ira de Poseidón. Tras cogerlo, úsalo (**L2**) para acabar con los soldados que aparecen en la habitación. Tras la zona en la que estaba la Ira, hay un pasillo que lleva a cubierta y a un punto de salvado. A la derecha tienes dos cofres, uno con energía vital y otro con energía mágica. Sube por la cuerda y **prepárate para la lucha final con la Hidra. (VER ENEMIGO: LA HIDRA)**

Tras derrotar al monstruo, **entra en su boca**. Encontrarás a un marino al que debes **arrebatar la** llave **con R2**. Sal del bicho y sube por las cajas del lateral derecho (por las que trepaste para acabar con una de las cabezas). Trepa por la red para llegar a la plataforma superior donde verás un cofre con salud y otro con un OJO DE GORGONA 4. Déjate caer por la cuerda a la cubierta en la que empujaste la caja. Hay arqueros y soldados a los que puedes eliminar para conseguir experiencia (y un par de soldados inocentes que dejan orbes de salud). Sube por la caja, ve a la puerta cerrada y usa la llave. Abre una nueva puerta y verás un vídeo en el que descubrirás que Kratos está al servicio de los dioses y Atenea le encomienda acabar con Ares...





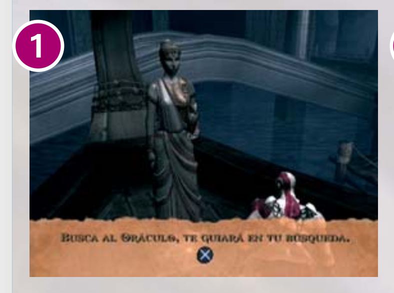
ENEMIGO: **LA HIDRA**

Ve a por una de las pequeñas cabezas laterales. Protégete con L1 de sus ataques y responde con salto y ▲. En ocasiones, la otra cabeza te atrapará con su aliento. Ignórala y sigue atacando hasta que la cabeza caiga. Entonces date prisa y sube saltando por las cajas laterales hasta la plataforma circular. Al pisarla, caerá y ensartará la cabeza. Tras acabar con la primera, repite con la segunda.
Ahora sube por la red central y enfréntate a la gran cabeza en la plataforma superior. Su primer ataque es un rugido que te tirará si no estás parado y protegido con L1. También lanza dentelladas que debes esquivar. Cuando clave sus dientes en la plataforma, golpéala o usa la Ira de Poseidón. Cuando caiga una vez, pulsa ● para agarrarla con tus espadas, y ● rápidamente para pegarla contra el mástil. Hazlo 3 veces y el mástil se romperá. La cuarta vez pulsa ● para subirte a la cabeza y, cuando Kratos salte, machaca ● para ensartarla en el mástil.

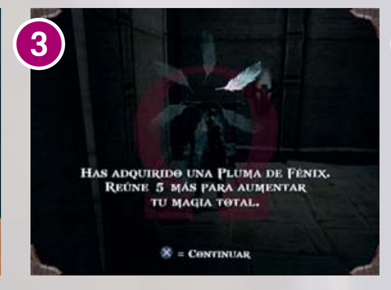


■ Kratos es el protagonista de esta aventura en la que un humano se enfrenta a los dioses del Olimpo...

» LAS PUERTAS DE **ATENAS**









En la alcoba del barco que te lleva a Atenas, **disfruta de un mini-juego** con las muchachas de la cama **(VER MINIJUEGO AMOR).**

Lee el diario de Kratos, a la derecha. Sal de la alcoba y **usa el** punto de guardado. Avanza y sube a cubierta. Si **hablas 2 veces con la** estatua de Atenea te recordará tu misión y te dirá **que busques al** Oráculo 1.

Baja al muelle por la pasarela de estribor y acaba con un grupo de soldados, ahora más peligrosos: dan un dañino **corte circular con la espada que debes parar** 2, **y no puedes cogerlos hasta que no aparezca un ●** sobre ellos. Si te rodean, usa la Ira de Poseidón. **Avanza entre las columnas hasta cruzar el puente**, donde te asaltan más soldados. Al final del camino puedes entrar por un **boquete en la pared** o saltar al otro lado de la pasarela, donde hay una palanca.

Primero pasa por el boquete, nada un poco y entra en el templo. Tras acabar con tres soldados, alcanzarás un cofre con una PLUMA DEL FENIX 3. Sigue avanzado por el pasillo hasta una zona exterior, salta por los bloques y volverás al puente.

Ahora dirígete a la palanca **y actívala** para subir en un **ascensor**. Verás un vídeo en el que aparecen unos **minotauros**. Puedes acabar con ellos a golpes para ganar orbes de experiencia, o debilitarlos hasta que salga un ● sobre ellos. Agárralos y machaca el ● hasta eliminar al enemigo 4, que con esta técnica dejará orbes de salud.

Continúa hasta otro cofre de magia. Activa una nueva palanca para subir a otra zona más elevada, donde te espera un **cíclope con armadura**. No puedes bloquear los lanzamientos de su bola de metal, así que **esquívalo rodando** con el stick derecho y contraataca. Cuando le hayas debilitado lo suficiente, el ● aparecerá sobre él. Aprieta este botón y **sigue la secuencia que aparece en pantalla para acabar con él** 5 (si no la completas tendrás que repetirla, y varía cada vez). Ahora te aparecen otros **dos** cíclopes: elimínalos de la misma manera. En la parte inferior derecha de esta zona hay un nivel más bajo con un cofre de salud. Al fondo, cerca de la puerta obstruida por un **campo de fuerza**, hay un cofre cambiante. Cuando acabes con los dos cíclopes el campo de fuerza desaparecerá. Pero antes de pasar por la puerta, **explora el estrecho camino a su derecha** y llegarás a otro cofre de experiencia. Pasa por la puerta y ve a una zona con varios bloques que te van a servir como plataformas. **(VER DIBUJO 1: BLOQUES).**

Destruye las cajas de madera que sostienen los bloques 2 y 9 para que baje su altura. **Sube al bloque** 1, **salta al bloque 2 y desde éste al 3** para abrir un cofre con orbes mágicos y otro con un OJO DE GORGONA. **Desde del bloque 3 salta al bloque 4** y abre un cofre de experiencia. Súbete a la cornisa y deslízate colgando hacia la izquierda 6, hasta llegar al final y **saltar al bloque 5.** De éste **pasa al 6 (agarrándote a la red** que lo cubre), **después al 7 y salta al 8**, donde te espera otro cofre de experiencia. **Salta del 8 al 7 y de éste al 9**, que da a la salida de la sala. Aquí está el portal amarillo de Afrodita 7. **Afrodita te reta a que venzas a Medusa** para conseguir así su poder de petrificar a los enemigos. **(VER ENEMIGO: MEDUSA)**

Tras acabar con el monstruo conseguirás tu segundo poder, la Mirada de Medusa. En la sala aparecen minotauros a los que debes derrotar con este poder. **Apunta con L2 y dispara con ■** 8. Paraliza a uno y podrás destruirlo con unos golpes.

Continúa por el pasillo tras el portal de Afrodita. Acaba con unos soldados y sube por la escalerilla hasta una zona con una palanca y una gigantesca ballesta. **Salva en el** punto de guardado. **Pulsando la palanca mueves la ballesta**, que puede apuntar en tres direcciones: adelante, derecha e izquierda. Dispara la ballesta hacia adelante para derribar la pared de enfrente. Después, dispara a la izquierda y caerá una pared revelando un cofre con una PLUMA DE FÉNIX. Por último, dispara a la derecha para romper un muro en un edificio al otro lado del balcón. Quedan al descubierto **dos** cofres de experiencia que por ahora no puedes alcanzar .

Avanza hacia adelante (por el pasillo tras el primer muro que derribaste), y verás dos **escalerillas**: una descendente a la derecha y otra ascendente a la izquierda. Usa la que baja 9 para llegar a una sala con un cofre con un OJO DE GORGONA (aunque te las verás con tres soldados). Después sube por la otra hasta alcanzar un balcón. Tras acabar con los soldados, trepa por la pared izquierda (recubierta por una enredadera). Un par de metros más arriba, a la izquierda, hay un saliente que da a un tejado 10, y desde éste puedes saltar al edificio de los cofres de experiencia. Luego tendrás que dejarte caer y recorrer de nuevo el templo hasta **llegar al balcón de la enredadera.**

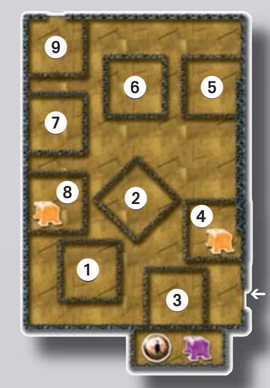
De nuevo en la pared de la enredadera, sigue subiendo y avanza a la derecha. Para esquivar la brecha, pulsa derecha con el stick y ✖ y saltarás al otro lado. **Sigue saltando 2 brechas más** y librándote de los soldados que trepan. Lo más rápido es agarrarlos con ● y estamparlos contra la pared. Ya en el último tramo, baja hasta una cornisa y acaba con un par de soldados. **Derriba la gran** estatua **pulsado repetidamente R2** 11. Tras ver caer la estatua baja por la escalerilla al suelo del exterior.

Salta a la cabeza de la estatua y desde ella a otra escalerilla, que lleva a una plataforma de madera. **Te atacan dos medusas** (contra las que tu Mirada de Medusa no es efectiva). Si las decapitas, dejarán orbes mágicos. Sube a una plataforma más elevada por la escalera de metal de la derecha. Te las tendrás que ver con más minotauros y otra Medusa.

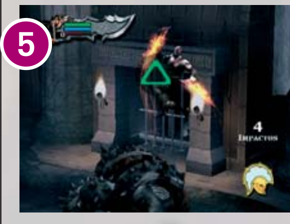
Golpea las columnas de la izquierda hasta que queden a diferente altura y puedas saltar de una a otra y subir a la siguiente pasarela. Te acosará una horda de soldados, así que usa la Ira de Poseidón o incluso la Ira de los Dioses. Cuando acabes con ellos, **usa la** ballesta **gigante de la derecha.** La flecha tenderá un cable hasta un edificio cercano. Cuélgate de él y ve avanzado. Los soldados te acosarán mientras te desplazas. Usa ■ para lanzar una patada corta, ▲ para un golpe de más alcance, y ● para agarrar con las piernas a los enemigos 12. Con esta técnica, los enemigos dejarán un orbe de salud.

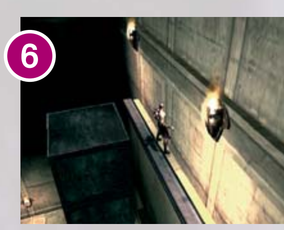
Cuando llegues al final del camino, baja por la escalera. Ignora la puerta de madera de la derecha y **abre la puerta con el grabado del casco**. Detrás está la ballesta gigante del principio. Dispárala hacia delante para derribar la puerta de madera. Aparecerán cuatro minotauros. Acaba con ellos y sube por la escalerilla. Ve al exterior. En el centro de la plaza te espera el Oráculo, que te ordena viajar al este...

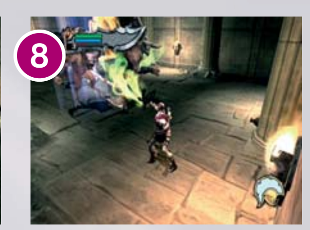
DIBUJO 1: Bloques

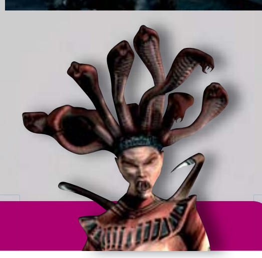


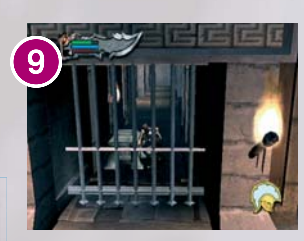
Cofre de Experiencia
Cofre de Magia
Ojo de Gorgona

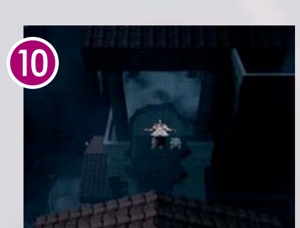


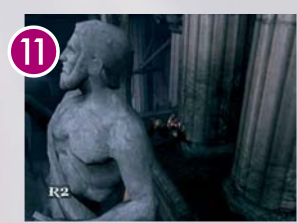










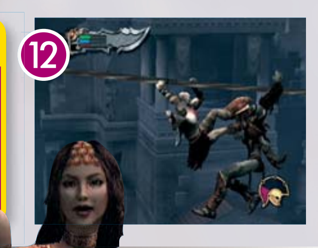


ENEMIGO: **MEDUSA**

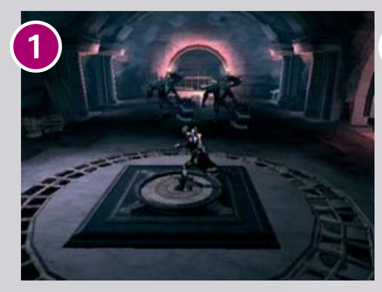
Tiene el poder de convertirte en piedra con los rayos de sus ojos. Si lo consigue, te hará pedazos de un sólo golpe a no ser que agites a toda velocidad el stick izquierdo para liberarte. Esquiva su rayo con el stick derecho. Acércate a ella y acósala a golpes para que no pueda dispararte. Cuando realice un rápido deslizamiento es que va a lanzarte un golpe: páralo con R1 y continúa atacando.
Cuando ya esté bastante debilitada, aparecerá el ● sobre su cabeza. Pulsa ese botón y realiza los giros que te indican con el stick para arrancar la cabeza del monstruo (siempre que acabes con una medusa decapitándola, recogerás a cambio orbes mágicos).

MINIJUEGO: **AMOR**

Salta a la cama con las chicas y pulsa ●. Comenzará un minijuego en el que la cámara se retira y en pantalla se te indica una secuencia de botones y giros con el stick izquierdo. Es bastante sencillo, y si no fallas y dejas a las chicas satisfechas, ganarás orbes de experiencia. Puedes repetir las veces que quieras pero sólo ganas experiencia la primera vez.



» EL CAMINO DE **ATENAS**









Sube las escaleras y verás al gigantesco Ares azotando al ejército ateniense. Además de un punto para salvar, hay dos escaleras laterales. Baja por la de la derecha y avanza por el camino rocoso hasta una enorme puerta que no puedes abrir. Pero en el cofre de la derecha hay un OJO DE GORGONA.

Vuelve sobre tus pasos y baja por la escalera izquierda, que da a las afueras de la ciudad. **El camino está cortado por los escombros**. Pasa por la puerta a la izquierda y **un meteoro de Ares cerrará la verja**. Al fondo de esta sala hay un cofre **protegido por una reja**. La reja se abre cuando pisas el interruptor al otro lado de la sala ❶, pero se cierra en cuanto dejas de pisarlo. También aparecen dos minotauros con martillo. Si quieres ganar experiencia, elimina a tus enemigos. Siempre aparecerá otro, así que acaba con todos los que quieras. **Para salir de la sala debes paralizar a uno de ellos sobre el interruptor con la Mirada de Medusa**. Si te falta energía mágica, en la parte izquierda hay un cofre que puedes abrir siempre que quieras para conseguir orbes. Como el minotauro te sigue, es fácil que pise el interruptor ❷. **Sólo tienes unos instantes**, así que ve al cofre pulsando el stick derecho hacia adelante para rodar.

Tras la verja, abre el cofre de salud y sal por el túnel a la derecha.

En la calle verás ciudadanos que sueltan orbes de salud si los eliminas. Por toda la calle hay **casas** en las que puedes entrar para conseguir cofres o destruir **cajas** con orbes de experiencia. Primero sube a los **escombros** tras de ti y pasa al tejado de la casa de la derecha, desde el que, a su vez, puedes pasar al segundo piso de la casa del lado y abrir un cofre de experiencia.

Vuelve al suelo y avanza eliminando arqueros. En la tercera casa de la izquierda, da un doble salto para agarrarte a cornisa, otro para subir al tejado superior, y alcanzarás otro cofre de experiencia. **En la cuarta casa** de la izquierda, hay otro cofre con una PLUMA DE FÉNIX. Sigue avanzando por la calle y acaba con la Medusa y los arqueros. En la cuarta casa a la derecha, da un doble salto para subir al tejado y abre un cofre con un OJO DE GORGONA ❸. En la **quinta casa** derecha, sube a piso superior con otro doble salto y abre un cofre de experiencia. Acaba con el minotauro que te sale al paso y entra en la casa de la izquierda para conseguir otro OJO DE GORGONA. En la casa de al lado hay una PLUMA DE FENIX.

Sigue avanzando (y librándote de los malos), hasta a una **empalizada**. Destrúyela a golpes... y verás que hay un tremendo **boquete en la calle**. En él hay **cajas con** orbes de experiencia, pero para pasar al otro lado toca balancearse. Ponte en el extremo de la calle cortada y salta hacia la cuerda que cuelga (te agarras automáticamente). Sube y pulsa ● para balancearte ❹. Da un doble salto para agarrarte a la siguiente cuerda, pero no te balancees: trepa y verás un cofre de experiencia en el edificio de la izquierda. Salta hacia él, ábrelo y vuelve a la cuerda. Balancéate y salta a la calle. Sólo te queda subir por la gran escalinata.

» PLAZA DE **ATENAS**









Sube la escalinata y destruye todo lo que puedas (incluso estatuas) para ganar orbes de experiencia ❶. Derriba también las puertas y encontrarás cofres. Al poco, bajarán unos ciudadanos perseguidos por arpías. Ya sabes que son **fuente de salud**...

En cuanto pongas un pie en la plaza, un campo de fuerza la rodeará. Los ciudadanos huyen de un cíclope. Protegerte no sirve. **Atácale de cerca** y, cuando blanda el mazo, rueda para esquivarle. Vuelve hacia él rodando y sigue atacando. Cuando aparezca el ●, apriétalo y el golpe le hará soltar orbes. Al morir, te atacarán otros dos, así que usa la Ira de los Dioses ❷ o la Mirada de Medusa.

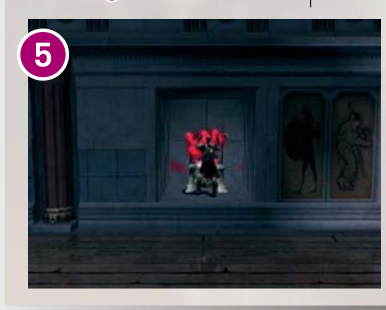
Cuando acabes con ellos desaparecerán los campos de fuerza. Da una vuelta a la plaza y derriba las puertas de la izquierda para encontrar más cofres. Tu camino continúa por la **puerta flanqueada por antorchas**, a la izquierda de la plaza ❸. Nada más entrar, una mujer sale huyendo al verte. Algunos de los murales de las paredes están resquebrajados y, si los golpeas, se harán pedazos. **El tercer mural** de la pared que tienes enfrente al entrar oculta un OJO DE GORGONA ❹. Busca otros murales rajados para abrir más cofres.

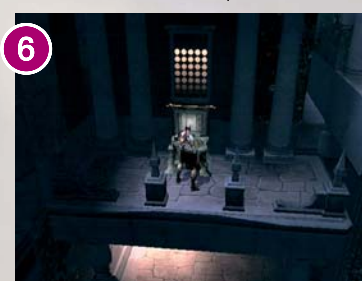
Sube las escaleras y verás de nuevo a la mujer huir. Síguela hasta un balcón de un patio. A la derecha hay una **puerta de madera** y al lado un camino cortado. Al otro lado **verás a la mujer huir de nuevo**. Déjate caer al patio para romper unos barriles con orbes de experiencia. Sube al balcón por la escalerilla. La puerta de madera da a una sala con suelo reflectante, en la que hay un **mural ajado** que oculta un cofre de experiencia ❺. La puerta de la derecha da a un terraza con un cofre de salud.

Vuelve al balcón y salta al otro lado de la cornisa, por donde desapareció la mujer. Síguela y se caerá por la barandilla. **Su cuerpo está en la plaza central y algo brilla en él**. En el balcón en el que estás hay un punto para guardar. A la derecha, puedes saltar a una pasarela de tablas que llega hasta una **trampilla** cerrada. Salta al balconcillo de la izquierda para abrir un cofre con una PLUMA DE FENIX ❻, vuelve al balcón principal y salta a la plaza. Coge la llave que del cadáver de la mujer.

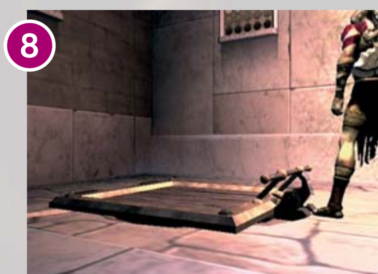
Entra en el edificio por la puerta de las dos antorchas y rehaz el camino, ahora lleno de enemigos. En la primera sala hay soldados con escudo. Para dañarlos, **destruye el escudo con Pluma de Prometeo** (■, ■, ▲) ❼. Después destruye el **tercer mural** de la pared de enfrente y coge el OJO DE GORGONA. Sigue tu recorrido acabando con los enemigos: dos medusas en las escaleras, un soldado con escudo, arqueros en el balcón... El camino continúa si saltas al otro lado del balcón y subes por la escalinata. Puedes eliminar a dos medusas en el patio y a unos soldados con escudo y arqueros en la sala del suelo reflectante.

Sube por la escalinata y hasta el balcón de la plaza. Salta a la pasarela de la derecha y **abre la trampilla con la llave** ❽. Déjate caer a un túnel. La verja es la que da a la plaza, y desde este lado sí puedes abrirla. Pero el camino sigue por el túnel: **salva en el** punto cercano y sigue hasta que un derrumbamiento aplaste a unos soldados, dejándote un camino. Sigue por él, levanta una verja y avanza.

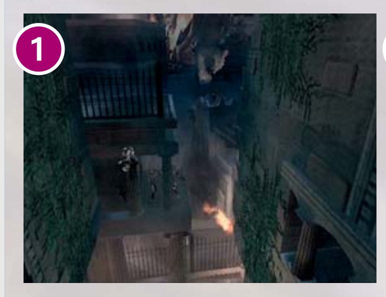






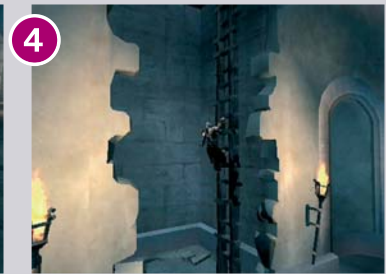


TEJADOS DE ATENAS









Sube por la enredadera y al final da un doble salto hacia atrás para **agarrarte a la de la pared de enfrente** 1. Sigue subiendo y da un par de estos saltos más hasta un balcón. Pasa por él y verás nuevos enemigos: los **soldados esqueleto**. Protégete cuando se materialicen a tu lado, y contraataca . Intenta no usar magia. Cuando acabes con todos, **rompe la puerta** de la derecha del portal y encontrarás un **cofre** con un **OJO DE GORGONA**.

Sube por la pasarela a la izquierda, eliminando arqueros y llegarás a un tejado con varios esqueletos y un cíclope con armadura, que será sustituido por otro cuando lo elimines. Usa La Ira de los dioses y desaparecerá el campo de fuerza de la puerta de abajo. Lleva a una zona exterior con un puente que es destruido. En sentido contrario al puente hay un **cofre de experiencia**. Luego ve al puente, **salta a la siguiente plataforma** y agárrate a la enredadera de la columna. Evita a los arqueros y **baja por la enredadera hasta la izquierda de la columna**. Salta a un balcón con esqueletos. Rompe la puerta, ve a la zona de los arqueros y líbrate de ellos.

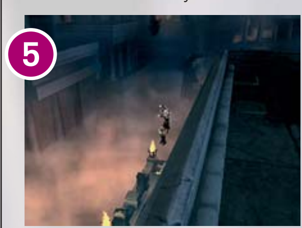
Derriba de una patada la tabla de madera y pasa al balcón. Salta a la columna de la enredadera y deslízate hasta la derecha, salta a la siguiente columna y, desde ella, al otro lado del puente. Avanza hasta la entrada de un edificio. Dentro hay un **punto de guardado**, pero es mejor que continúes fuera del edificio, por la calle de la izquierda 2. Evitando las flechas de los arqueros, **llega hasta la puerta de piedra con la imagen de Zeus**. A la derecha, un campo de fuerza cierra un portal. A la izquierda hay una gran **ballesta**. **Empújala por el pasillo** hasta una sala con una puerta al fondo y cuatro puertas que se pueden elevar. En el suelo, junto a la primera puerta de la izquierda, hay un **mecanismo**. Sube esta puerta y métete en el hueco para acabar con unos soldados. **Pulsa la palanca** para que gire el mecanismo y baje una escalerilla Sube por ella hasta **una sala con una palanca rota** y un **cofre de experiencia**. Baja a la sala principal.

Debes hacer que la ballesta apunte hacia la puerta central. Si la pone sobre el mecanismo y mueves la palanca, la ballesta girará 90 grados, pero necesitas otros 90... **Quita la ballesta, vuelve a pulsar la palanca, vuelve a colocar la ballesta sobre el mecanismo** 3 **y vuelve a girar la palanca**. Mueve la ballesta para alinearla con la puerta y dispara para romperla. Tras la segunda puerta de la pared derecha hay un **cofre cambiante**.

Sal por el hueco de la puerta de madera y avanza hasta una sala con **el portal de Zeus (te otorgará la Furia de Zeus)**. Sal por el portal a la entrada del edificio. Aléjate y elimina a los arqueros con la Furia de Zeus. El campo de fuerza de la puerta desaparecerá, y podrás pasar a una sala con una frágil pared. Tras derribarla verás **tres cofres** con: **magia**, **PLUMA DE FENIX** y **OJO DE GORGONA**. Sal y entra en la sala del **punto de guardado**. Sube por la escalerilla del hueco sin fondo 4 y en el tejado deberás acabar con arpías y minotauros. A la derecha hay una escalerilla que lleva a una terraza con **dos cofres**, uno con un **OJO DE GORGONA**. Baja al tejado y salta al edificio cercano. Verás **a la izquierda un saliente desde el que puedes agarrarte a una cuerda**. Balancéate hasta la siguiente y llegarás a una terraza con **cofres**. Acaba con los arqueros usando la Furia de Zeus. **Vuelve al tejado** y rompe las tablones de un lateral para saltar al otro edificio. Acaba con los minotauros y prepara un salto de fe: colócate en la parte alejada del lateral izquierdo de la terraza 5, y déjate caer a un balcón con 1 **OJO DE GORGONA**. Vuelve el doble salto y rompe las tablas.

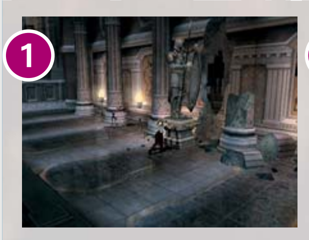
Salta a las enredaderas del siguiente edificio, sube a la terraza y sigue por las escaleras. Verás un puente replegado y, al otro lado, un soldado con la **palanca** que lo controla. Acaba con él con la Ira de Zeus. **Romperás la pared del fondo**, así que cruza el puente y pasa por ella. Abre **dos cofres** con una **PLUMA DE FÉNIX** y un **OJO DE GORGONA**. Sube a la plataforma del fondo y bajará a un puente: verás cómo **el Oráculo es raptado por arpías**.

Avanza: estás sobre la plaza. Pasa por un estrecho madero y verás un **punto de guardado**. También hay un balconcillo con **cofres**. Para alcanzarlo salta desde el borde roto del puente y, con un doble salto, agárrate al borde 6. Avanza hasta el balconcillo y salta. Hay **tres cofres con magia**, una **PLUMA DE FENIX** y un **OJO DE GORGONA**. Sube las escaleras y atraviesa un camino rocoso eliminando a los soldados. A la derecha de una antorcha hay una pared que puedes derribar para abrir un **cofre de experiencia**. Sube otro tramo de escaleras y divisarás **el Templo del Oráculo**.



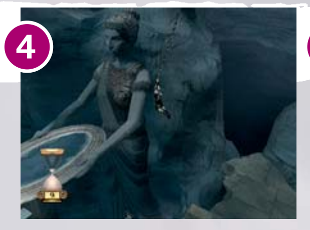


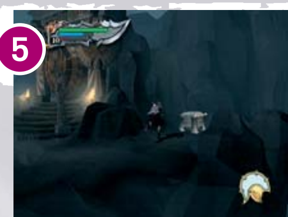
EL TEMPLO DEL ORÁCULO











Ve a la plaza. Un campo de fuerza te tapará las salidas y **te atacarán arpías y medusas**. Si un **círculo rojo** aparece en el suelo, rueda con el stick derecho. Acaba con todos y saltará un vídeo en el que **un anciano te explica que está cavando tu tumba**. Antes de entrar al templo, **salva en el punto de guardado** y coge los **cofres de experiencia** de los extremos de la fachada, en balcones a los que llegarás con un doble salto. Entre las columnas de la fachada hay **dos cofres** a los lados de la puerta: un **OJO DE GORGONA** y una **PLUMA DE FENIX**.

Sube las escaleras del templo hasta una gran sala con dos boquetes por los que no dejan de salir arpías. Ve al fondo de la sala y **empuja las dos estatuas para tapar las grietas** 1. Acaba con las arpías. Tras las estatuas hay un par de **cofres cambiantes**. Y en la pared donde está la puerta por la que has entrado, hay otros **dos cofres** en altillos a ambos lados de la puerta, uno con **orbes de experiencia** y otro con un **OJO DE GORGONA**.

Levanta la reja de la pared izquierda. Sube las escaleras y llegarás a una **zona de vigas de madera** sobre la sala de las arpías. Avanza por las vigas. No tiene pérdida porque **las vigas débiles se van cayendo**. Primero avanza hacia la izquierda, y cuando tuerzas para seguir hacia adelante, párate en medio de la viga 2. En la pared de la izquierda hay una plataforma que alcanzarás con un doble salto. **Rompe la vidriera** y abre un **cofre** con un **OJO DE GORGONA**. Salta de nuevo a la viga de madera y sigue avanzado hasta la balconada de enfrente. Hay un **punto de guardado** y un pasillo que sale a la izquierda.

Recorre el pasillo librándote de soldados y llegarás al exterior, donde **el Oráculo cuelga de una cuerda** pidiendo ayuda. **Agarra una de las estatuas y colócala en la plataforma circular** de más adelante. La plataforma bajará con la estatua, pero tú quédate arriba. Ve a por la otra estatua y, con el panel bajado, colócala justo encima de la otra para formar una columna 3. Baja al nivel inferior y **mueve las dos estatuas hasta colocarlas en el lado izquierdo de un templete** de cuatro columnas. Sube trepando por la puerta cercana (sobre la que hay un **cofre de experiencia**), y desde el techo salta hasta la columna de las estatuas. Desde ellas podrás alcanzar un saliente en la pared de izquierda.

Tienes 70 segundos para llegar hasta el Oráculo antes de que caiga. Primero trepa por unas enredaderas, y salta de una a otra cuando los engranajes que hay entre ellas se paren. Recuerda que pulsando ✖ y moviendo el stick izquierdo Kratos se desplaza más deprisa. Después te toca saltar hasta una liana y balancearte hasta otra plataforma, pasar por estrechas vigas y alcanzar otra liana y **balancearte hasta el plato de la estatua de Atenea** 4. Un vídeo te mostrará cómo salvas al Oráculo, quien te cuenta que necesitas la caja de Pandora para acabar con Ares y abre una puerta de madera. Antes de pasar, explora la zona para destruir un par de **muros con grietas** y **cofres** detrás (uno guarda un **OJO DE GORGONA**). Además, **si mueves la columna de las estatuas a la derecha** del templete, alcanzarás un balconcillo de roca con **dos cofres de experiencia**.

Pasa por la puerta del Oráculo y baja las escaleras. En el exterior hay otro **punto de guardado**. Sube por la serpenteante escalera tras este punto y encontrarás la entrada a un templo y un abismo familiar... A la derecha de la fachada del templo hay un **cofre** con una **PLUMA DE FENIX** 5. **Vuelve al punto de guardado** y **camina por la espada de la estatua de Atenea**. **Entra en la estatua**, baja las escaleras de caracol (debajo hay una **PLUMA DE FENIX**) y **salta hasta las alcantarillas**.



ALCANTARILLAS DE ATENAS


1


2


3


4

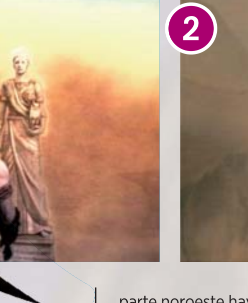
Avanza y, al torcer una esquina, comenzarán a atacarte soldados con espadas y arqueros. **Lleva la lucha con los soldados tras la esquina** para evitar las flechas. Cuando termines con todos, sube con un doble salto al nivel de los arqueros y elimínalos 1.

Baja al suelo para inmediatamente dar un doble salto y subir al nivel por el que continúa el camino. Te atacan ahora **minotauros con martillos** contra los que puedes usar la Mirada de Medusa 2 y, desde el fondo, unos arqueros. Acaba con todos y con los dos soldados que aparecen después. Sigue avanzado y déjate caer cuando el camino vuelve a bajar de nivel. Date la vuelta y ve por debajo del camino que acabas de recorrer para encontrar un **cofre de experiencia**. Continúa avanzado y en los laterales verás **dos cofres cambiantes**: **ábrelos sólo si necesitas los orbes**, y si no resérvalos porque vienen combates duros.

De nuevo llegarás a una zona a la que debes trepar con un doble salto, flanqueada por **dos cofres de experiencia**. Cuando subas te atacarán dos cíclopes. Esquivar sus mazazos es complicado en tan poco espacio, así que usa magia contra ellos (cualquier hechizo bien potenciado es efectivo) 3. Después te acosarán minotauros y soldados... No dudes en volver atrás a abrir los **cofres** que has dejado. Si la cosa se pone fea, **haz una pequeña trampa**: baja al nivel inferior y, como tus enemigos se quedarán en el borde del nivel superior, usa el doble salto para darles toques sin que ellos puedan alcanzarte 4.

Tras acabar con todos, sigue hasta llegar a un cofre cambiante al lado de una escalerilla. Sube por ella y líbrate de los arqueros. Un poco más adelante hay más arqueros en otra zona elevada: acaba con ello. Sigue avanzado y **llegarás a una escalerilla por la que asciendes** a otro nivel de las alcantarillas. Sube por las escaleras de caracol hasta una **palanca**. Al moverla, se extenderá un último tramo de escaleras. Estás en la entrada a Atenas donde se te apareció por primera vez el Oráculo. **Sube de nuevo la escalinata hasta el mirador** desde el que ves a Ares luchado. Ahora el camino a Atenas está bloqueado, así que baja por las escaleras de la derecha y **sigue el camino de roca** hasta el gran portón, ya abierto. Pasa por él y prepárate para pasar calor...

DESIERTO DE LAS ALMAS PERDIDAS


1


2


3


4

Antes de avanzar ve a la derecha y abre un **cofre con un experiencia** 1. Recorre el desfiladero hasta el desierto y **te encontrarás con Atenea**. Te cuenta que **debes buscar a las tres sirenas del desierto para encontrar a Cronos**, que lleva a su espalda el templo de Pandora 2. El canto de las sirenas te guiará.

El desierto es una gran zona azotada por una tormenta de arena. En la parte noroeste hay un pequeño templo al que **sólo puedes entrar tras matar a las sirenas**, y que a su vez es el camino para encontrar a Cronos. Vamos a indicarte un recorrido para encontrar los cofres de experiencia del desierto y a las tres sirenas.

Avanza pegado a la pared izquierda. Cuando veas **una piedra que apunta al cielo**, intérnate hacia la derecha en el desierto y llegarás a un risco con un **cofre de experiencia**. Avanza en el misma dirección corriendo unos 15 segundos y llegarás a otro **cofre**.

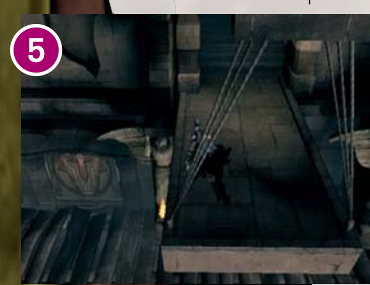
Desanda el camino y vuelve hasta la pared. Síguela hasta alcanzar otro **cofre**. Si ahora avanzas en dirección diagonal abajo-derecha llegarás hasta otro **cofre**. Vuelve a la pared, pero ahora avanza paralelo a ella, alejado unos metros, y encontrarás un tercer **cofre**. Continúa paralelo a la pared hasta llegar a un **templo semienterrado que con un grabado** de una constelación en la puerta. En la plaza de la entrada está la **primera sirena** 3. Acaba con ella **usando R1 para parar sus descargas mágicas** y contraatacando. Por cierto, junto a una estatua tienes otro **cofre cambiante**.

Desde el templo, avanza hacia el sureste, hasta los **restos de una estatua gigante**. Sigue en esa dirección y, tras alcanzar una zona con arbustos y un nuevo **cofre** a la derecha, anda un poco más y **oirás el canto de otra sirena**. Síguelo hasta encontrarla. Dos minotauros aparecerán para protegerla: concentra tus esfuerzos en acabar con la sirena 4 y luego con sus guardaespaldas.

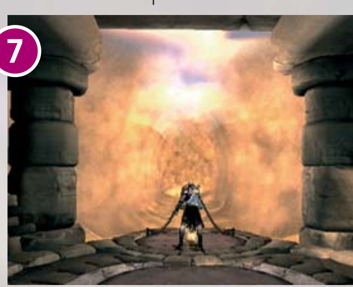
Para encontrar a la última sirena avanza hacia el oeste. Oirás su canto **cerca de unas ruinas**. De nuevo la protegerán minotauros, pero tú acaba primero con la mujer.

Vuelve al templo, por fin abierto. Salva la partida en el punto de guardado y abre los **dos cofres cambiantes**. Avanza hasta una **cinta corrediza** 5 y salta sobre ella. A la derecha hay una **rueda con pinchos** que machaca todo lo que se le acerca, así que ten cuidado. En la pared hay un **hueco con un bloque de piedra**. Muévelo hasta la cinta e, inmediatamente, te atacarán dos soldados que debes eliminar. Tu objetivo es **empujar el bloque hacia la izquierda**, en el sentido contrario al de la cinta. Regularmente aparecerán soldados: aniquílalos lo más rápido que puedas, y después **haz avanzar el cofre a patadas** (ya sabes, agárralo con **R2** y carga la patada al máximo con ✖). Cuando esté al lado de la pared izquierda, salta sobre el bloque y, con un doble salto, alcanza el acceso elevado 6. Tras pasar una nueva puerta, **usa el Cuerno** del medio de la sala para abrir un camino en la tormenta de arena 7. **Sube las escaleras hasta el gran mirador** y te atacarán varias sirenas.

Este combate es más difícil de lo que parece. Las sirenas te atacan de tres en tres, son muy rápidas y lanzan descargas mágicas casi por sorpresa. **Muévete mucho**, estando siempre listo para usar **L1** y parar las descargas cuando veas que las van a lanzar. Si las eliminas pulsando ● cuando ese símbolo aparezca sobre ellas, conseguirás **orbes de vida** muy necesarios para sobrevivir al combate 8. La Ira de Poseidón puede serte de bastante ayuda, y los ataques con ▲ son bastante efectivos. Cuando acabes con todas ellas, **toca el cuerno para llamar a Cronos**. Te está esperando dentro del Templo de Pandora.


5


6


7


8

EL TEMPLO DE **PANDORA**

Atraviesa el puente hasta llegar a una puerta cerrada. A la derecha hay una zona elevada en la que las arpías echan cadáveres a una hoguera. **Sigue a la izquierda** por el camino descendente hasta un **gran bloque con un asa de madera**. Arrastra el bloque todo lo que puedas y, cuando lo sueltes, trepa a lo más alto (1) para alcanzar la zona de las arpías (el bloque se recoloca solo, así que tienes unos segundos). Allí **hablarás con un Zombi** que abrirá la puerta.

Déjate caer a la zona de la entrada y prepárate: dos cíclopes te acosan. Usa la técnica de esquivar-golpear. Pulsa ● cuando aparezca el símbolo y la secuencia que indican en pantalla (tienes que ser más rápido que antes). Cuando hayas acabado con un tercer cíclope, abre el **cofre cambiante** y **sube por las escaleras hasta la entrada al templo**. Hay varios **cofres**: el del centro es **cambiante**, el de la izquierda tiene **experiencia** y el de la derecha una **PLUMA DE FÉNIX**. **Gira la palanca** para abrir la puerta y entra en el templo (2).

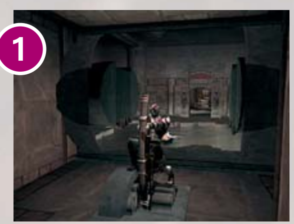
En esta sala te acosarán varios esqueletos y arqueros con armadura. Acaba primero con los arqueros y

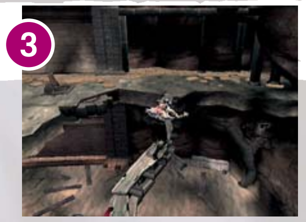




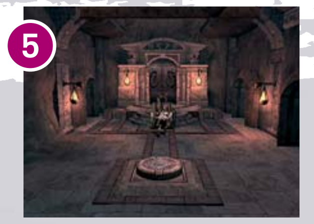
luego usa la técnica habitual de parar y contraatacar con los esqueletos. Tras eliminarlos, abre el **cofre de vida** de la pared izquierda. En la pared derecha hay un camino hasta una **estatua de Atenea**. Pero lo que debes hacer es **leer el libro del medio de la sala y abrir el gran portal** de enfrente para adentrarte en las entrañas del templo...

DESAFÍO DE **ATLAS**









Avanza hasta el primer pasillo circular concéntrico de la parte central del templo, hasta el **relieve de una calavera con el hueco de un cráneo** en la frente. Entra por la puerta que hay en la pared de enfrente. Te espera un pasillo en el que debes **evitar los bloques de pinchos** que se juntan de golpe. Alcanzarás una sala con una **piscina** en el suelo en la que debes acabar con unos cuantos arqueros. **Empuja la palanca** del hueco del fondo (1) y desactivarás los bloques del pasillo y harás aparecer una **manivela** en el pasillo del relieve de la calavera. Si empujas la manivela, **revelarás una gema que dispara un rayo de luz** hasta la calavera...

Vuelve al relieve del cráneo. Centra tu atención en la **manivela**. **Cuando la haces girar mueves todo el templo**, lo que permite ir accediendo a diferentes salas por la puerta de al lado. La primera era en la que acabas de estar. Sigue girando y aparecerá otra habitación que da a una **pared con el grabado de las musas**, en la que de momento no puedes hacer nada. Entra en la tercera sala, en la que ves un **resplandor amarillo y rojo** (2) **la Espada de Artemisa**, un espadón que despacha golpes más contundentes y más lentos que las Espadas del Caos.

Pasa por el portal en el que has conseguido la espada hasta una sala en la que te ataca una horda de soldados. Con la espada de Artemisa puedes despacharlos de unos pocos golpes. Después te esperan **cuatro medusas**. En esta sala hay **dos caminos posibles**, uno trepando por la escalera semiderruida y otro avanzando por la puerta de la derecha. Puedes recorrerlos en el orden que quieras, pero **es más práctico ir primero por las escaleras**.

Trepa por ellas y dale su merecido a los soldados que te salen al paso. En el puente, además de soldados, hay arqueros te dispararán desde el fondo, así que usa la Ira de Zeus y avanza por las vigas hasta una **palanca** (3). Antes de activarla, métete en un **recoveco** a la derecha y abre un **cofre de experiencia**. **Mueve la palanca y baja por la cuerda** que ha aparecido. **Avanza colgado de la cuerda horizontal** (4), deshaciéndote de los soldados que se te acercan con ella (si los eliminas agarrándolos con ● dejarán un **orbe de salud**). Al final te espera el **escudo de Hades**.

Un campo de fuerza te cerrará el camino a la derecha, y un **bloque con pinchos** comenzará a avanzar hacia ti por la izquierda. Tienes que **acabar con todos los soldados que te acosan antes de que el bloque te aplaste**, lo cual no es difícil si usas la Espada de Artemisa. Al fondo caen los soldados, y tu contador de golpes puede superar los 100 si tienes maña. Cruza la puerta que bloqueaba el campo de fuerza, **salta hasta la plataforma de la cuerda** por la que bajaste y ahora úsala para subir.

De nuevo en la sala de la escalera rota, ve por la puerta de la derecha. Tras acabar con una medusa verás un especie de **carretilla con piedras al fondo**. Sigue por el camino que sale a la izquierda y acaba con un par de medusas más, algunos arqueros y un par de soldados. En la pared de la izquierda hay un **grabado con dos guerreros a los que les faltan los escudos.** Coloca el de Hades. En el suelo de la sala hay un **interruptor**: si lo pisas, un panel al fondo se da la vuelta. Vuelve a por la carretilla y empújala. Llévala lo más cerca que puedas del panel móvil (5) y empújala de una patada (mantén pulsado **L2** y ✖ para una patada potente). Cuando se pose sobre el **interruptor**, tienes un instante para **colocarte en el panel giratorio** usando el stick derecho para girar hacia atrás.

Al otro lado del panel hay un nuevo pasillo con soldados. Sube por la escalerilla de la esquina y verás que estás sobre la sala del mural de los escudos. **Pasa por la viga para coger el Escudo de Zeus**. Por cierto, la otra viga lleva a **dos cofres de Experiencia**. Cuando tengas el escudo, baja a la sala y colócalo en el mural. Tras él se abrirá un acceso que te lleva a una estrecha escalera de bajada y a un **punto de guardado**.

Sube una escalerilla hasta una sala con cuchillas giratorias en el suelo. Evita las cuchillas y sal por la puerta de la pared derecha. Acaba con unos cuantos soldados, derriba una pared y supera otro pasillo con bloques de pinchos, en el que **caminas sobre una cinta móvil** (6)... Sube por la escalerilla al final de pasillo y atraviesa una pasarela exterior eliminando unas cuantas arpías. A la derecha está el **muro por el que debes escalar**.

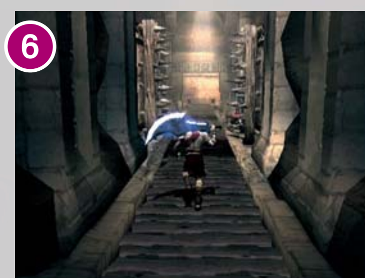
En esta escalada, ve primero hacia la derecha, luego hacia arriba y luego a la izquierda. La mejor manera de librarse de los soldados que te atacan en agarrándolos con ●. En el último tramo, cuando avanzas hacia la izquierda, si bajas a las zonas inferiores encontrarás un par de **cofres de experiencia**. Al final del camino, mueve un **palanca** y verás descender una **cadena**. No te agarres a ella: ve a la siguiente sala.

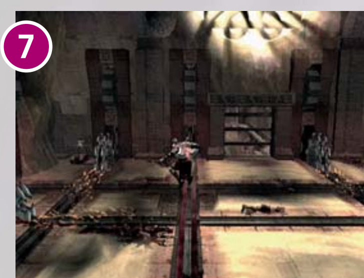
Aquí te enfrentas a un grupo de sirenas y soldados con escudo. El problema es que **el suelo de la sala tiembla, y al tercer temblor se abrirá y caerás al vacío**. Tienes que acabar con lo malos antes de que esto ocurra, y coger el **Cetro de Atlas** del fondo. **Recuerda el combo que rompe los escudos**: ■, ■, ▲. La Ira de Poseidón y la Ira de los Dioses vuelven a ser tus mejores aliadas para ganar tiempo. Tras coger el cetro, **baja por la cadena y vuelve a la sala de las cuchillas** (tendrás que superar el pasillo de la cinta móvil y los bloques: usa el stick derecho para dar volteretas y avanzar más deprisa). Fíjate ahora en que **hay dos palancas en el suelo**. Una abre los maderos verticales y otra los horizontales de la puerta del fondo, así que **te toca mover primero la que está más a la derecha**, correr hacia la que está más adelante a la izquierda y, tras moverla, **alcanzar la puerta antes de que se cierre**. Y todo ello esquivando las cuchillas. Salta y haz volteretas con el stick derecho para llegar más rápido (7).

Ya tras la puerta, pégate a la pared y avanza por el bordillo. Tras otra puerta te espera una sala con arqueros y minotauros. **Mueve la manivela cercana a la estatua de Atlas** y éste elevará el mundo. Por la galería de la derecha hay unas escaleras que llevan a una zona elevada de la sala de la estatua. A la izquierda encontrarás un **cofre** con una **PLUMA DE FÉNIX**. Al otro lado, un par de arqueros y un **cofre de experiencia**; y en medio, una **palanca**. Muévela y la estatua dejará caer la bola del mundo y destruirá una puerta al fondo de la sala. Pasa por ella a un **altar con un ataúd y un libro**, que indica que es la tumba del hijo del arquitecto. Abre el **cofre**, **salta sobre el cadáver y arranca su cabeza** (8). Debajo del ataúd aparecerá una **escalerilla**. Baja por ella y atraviesa un pasillo lleno de cadáveres (y con un **cofre con magia**), hasta que veas un vídeo en el que Kratos consagró su alma a Ares. Tras abrir otro **cofre** sales a la **sala de la Gema**. Atraviesa el pasillo de las paredes con pinchos y elimina a soldados. Sal al pasillo circular y **coloca la cabeza del hijo del arquitecto en el relieve del cráneo**. Éste se moverá y te dejará acceso a un segundo pasillo circular.

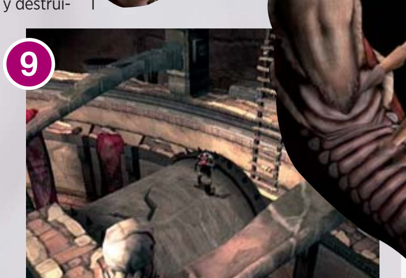
Este segundo anillo es recorrido por un gran rodillo, así que corre en dirección contraria hasta que veas unas escaleras a la izquierda. Sube hasta una gran **piscina**, pero **no te tires al agua**: quédate donde estás, esperando para saltar sobre el rodillo cuando pase. Mantén el equilibrio andando en sentido contrario al giro del rodillo hasta que veas una escalerilla a la derecha (9). Salta a ella y **dos paneles del suelo de la sala se abrirán** y el rodillo caerá dentro. Sube las escaleras y salva en el **punto de guardado**. Ya sólo te queda subir las escaleras y prepararte para un nuevo desafío.



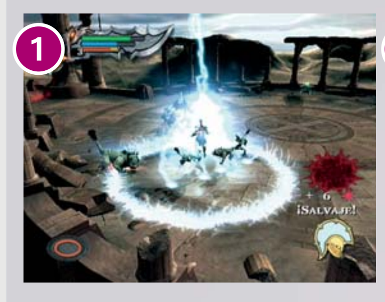




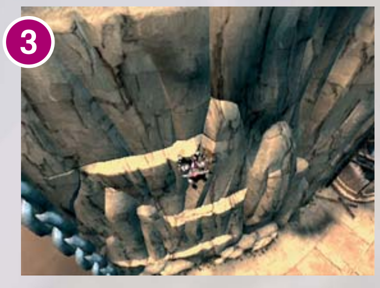




» EL DESAFÍO DE **POSEIDÓN**









Al llegar a una plaza con columnas te asaltarán unos **nuevos enemigos**. **(VER ENEMIGO: CERBEROS)** 1

Después te esperan dos cíclopes. Es un combate duro, así que no te vendría mal la Ira de Poseidón. Pero **no consumas toda tu magia**. Avanza y verás un gran **bloque de piedra**. En teoría sirve como escudo para parar las flechas de los arqueros del fondo, pero en la práctica es más efectivo acercarse a ellos esquivando y saltando 2. Masácralos con las Espadas del Caos. Sigue tú camino eliminado varios grupos de arqueros y cerberos. Cuando acabes con ellos podrás entrar en una **sala circular**. Activa la **palanca central** y la sala comenzará a girar. Las rejas cercanas se abrirán junto a un **cofre de experiencia**. **Tienes el tiempo justísimo para abrirlo y retirarte dando una voltereta hacia atrás**, antes incluso de absorber los orbes o serás empalado. Puedes hacerte así con **cuatro cofres**. La quinta vez que se pare la sala tendrás acceso a un nuevo camino.

Ahora te enfrentas a un grupo de soldados con armadura. Son resistentes, pero puedes empalarlos pulsando ● cuando los debilites. Fíjate en los **salientes de la pared** de roca. Agárrate a ellos y ve saltando de uno a otro 3 hasta una **cornisa** por la que puedes andar pegado a la pared. Ve a la derecha y llegarás a un **cofre** con la primera **LLAVE DE MUSA**. Después sigue la cornisa a la derecha y asómbrate con la imagen de Cronos arrastrándose por el desierto.

Te espera un camino en el que te asaltan dos minotauros (la Mirada de Medusa es efectiva). Entra en el pasillo jalonado por estatuas y acaba con otro minotauro. Avanza hasta ver a varios soldados enjaulados en el techo y una manivela sin tirador. Ve a la puerta del fondo y pasa a una sala con una **puerta que tiene grabado el tridente de Poseidón**. El dios te pide un sacrificio. A la derecha, en el suelo, está el **tirador de la manivela**. Vuelve a la manivela, coloca el tirador y hazla girar. Del techo bajará una jaula con un soldado. Tienes que **empujar la jaula hasta la sala del grabado de Poseidón**, pero en el camino te asaltarán soldados con armadura. Cada vez que sueltes la jaula se deslizará por la pendiente y te tocará subirla de nuevo... a no ser **que la coloques en alguno de los pequeños salientes** de roca del suelo 4. Avanza poco a poco dejando la jaula en uno de los salientes cada vez que tengas que luchar, hasta que alcances la sala de Poseidón. Una vez allí, **deja la jaula en el pedestal ante la puerta y mueve la palanca** del centro de la sala. El soldado será incinerado y Poseidón, satisfecho, te dejará acceder a un túnel.

Tras el túnel hay una impresionante sala con una gran estatua del dios de los mares y un punto de guardado. **Coge el Tridente y ganarás el poder de bucear**. Tírate el agua y, antes de sumergirte, sube las escalerillas laterales para abrir algunos **cofres** (a la derecha hay uno de **vida**, y a la izquierda una **PLUMA DE FÉNIX**). Ahora sí, **bucea por el túnel submarino de la derecha** 5. Para derribar las paredes, **coge impulso manteniendo pulsado R1**. Emergerás en una caverna con varios cerberitos, así que date prisa en acabar con ellos. Tras abrir un **cofre de Experiencia**, levanta la puerta del fondo y mueve la **palanca**. En la sala de la estatua de Poseidón han aparecido unos **bloques** por los que puedes subir.

Vuelve a la sala de la estatua y acaba con los Cerberos crecidos y las arpías. Sube por los bloques del fondo hasta un túnel elevado y avanza hasta llegar a un túnel submarino. **Delante de ti hay una Nereida**, una de las hijas de Poseidón. Acércate a ella y **pulsa ● para darla un efusivo beso** 6. Desde aquí, sumérgete aún más hasta un nivel inferior y verás un **mural de Poseidón**. Nada a la derecha hasta un **grabado de las Nereidas**. Rómpelo con un impulso (**L1**) y encontrarás detrás a **otra Nereida**, a la que también puedes besar y que te dará una **PLUMA DE FÉNIX**.

Ahora puedes ir a izquierda o derecha. Primero nada hacia la izquierda. Emergerás en un pequeña sala con unos cuantos soldados con armadura. Rompe la pared del fondo y abre el **cofre** para hacerte con la **segunda y última LLAVE DE LA MUSA**.

Vuelve hasta el mural de las Nereidas y nada hacia la derecha, hasta pasar por la boca de efigie de Poseidón. En esta sala unas cuchillas se acercan hacia ti. **Debes dar cuatro impulsos cargados al máximo con R1** rápidamente 7. Sigue hasta una sala en la que puedes emerger. Te espera un combate contra soldados normales y arpías. Si no tienes magia puede ser duro. Usa las Espadas del Caos y esquiva constantemente para evitar que te rodeen. Pulsa la **palanca** del centro y **se abrirá el mural sumergido de Poseidón**.

Sumérgete y nada hasta el nuevo camino tras el mural. Salva en el **punto de guardado** submarino y avanza primero a la izquierda, donde hay una pared que puedes romper con un impulso (**R1**). Tras ella encontrarás **otra Nereida, a la que también debes besar con** ●. Sigue por el túnel hasta salir a una sala con una **fuente** y **cuatro cofres de experiencia**.

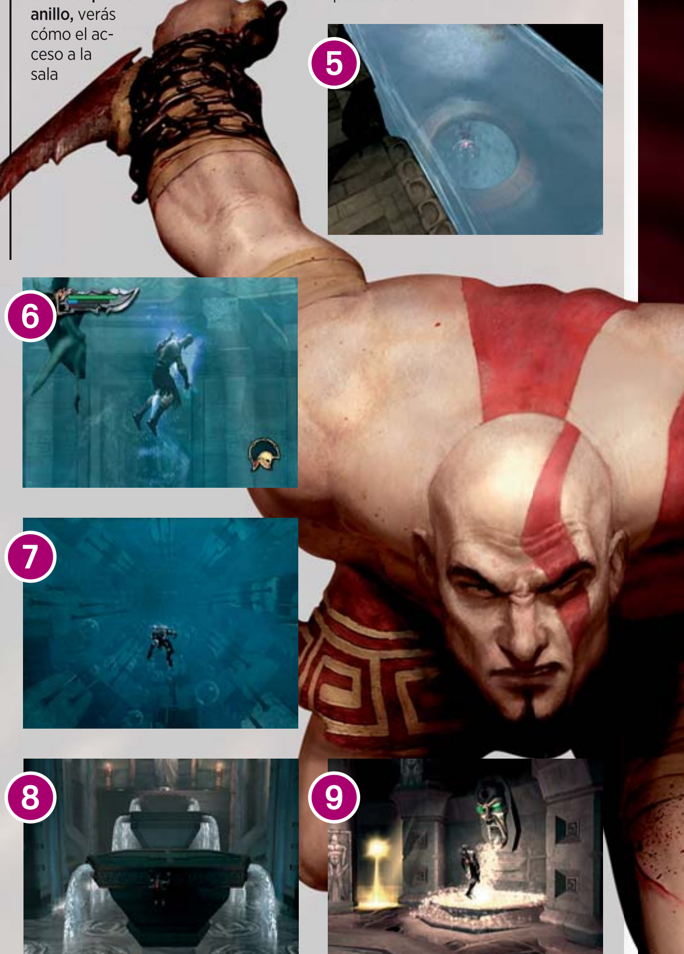
Vuelve a la sala del punto de guardado submarino. A la derecha hay una **gran estatua de Poseidón**. Y a la derecha de la estatua, un muro que puedes romper con un impulso para encontrar a la **cuarta y última Nereida**, que te dará otra **PLUMA DE FÉNIX**. Sumérgete hasta un nivel inferior por el agujero frente a la estatua. Verás que aquí, cada pocos segundos pasa una **gigantesca reja**. Si te atrapa será tu muerte segura. Cuando pase, **sumérgete un poco, da un impulso con R1 y verás un hueco abajo** en el que puedes refugiarte hasta que la reja pase de nuevo. Después, da tres impulsos seguidos para llegar al siguiente hueco y desde aquí un sólo impulso para alcanzar un nuevo túnel descendente.

Nada hasta una sala con una gran estatua de Anfitrite, la esposa de Poseidón. Sube a suelo firme y acaba con unos cuantos Minotauros. A los lados tienes un par de **cofres cambiantes**, y también hay un **punto de guardado** y una **palanca** en el centro. Muévela y del agua ascenderán **cuatro plataformas**. Tienes que **llegar por ellas hasta la estatua de Anfitrite antes de que vuelvan a bajar** 8. Una vez junto a la estatua, acaba con unos cuantos soldados y **lee el libro** cercano: te dice que sólo Anfitrite puede indicar la salida de la sala. La mano de la estatua señala a la cuarta columna sumergida...

Tírate al agua y activa de nuevo la palanca. Con las columnas elevadas, puedes entrar en una cavidad sumergida que hay en la parte trasera de la cuarta columna. Cuando las columnas vuelvan a bajar, tendrás acceso a un nuevo túnel. Nada por él y **emergerás en la piscina de la sala de la Gema**. Atraviesa de nuevo el pasillo que lleva hasta el primer anillo de Pandora, luchando con los soldados con escudo de que te cierran el paso. Recuerda: con el combo ■, ■, ▲ romperás su defensa.

Ya en el primer anillo, verás cómo el acceso a la sala de la Gema desaparece. Antes de pasar al segundo anillo, usa las dos llaves de las Musas 9. **(VER LAS LLAVES DE LAS MUSAS)**

Tras conseguir los dones de las Musas, pasa al segundo anillo y sube por las escaleras que dan a la piscina. Bucea por el túnel sumergido 10 y emergerás en una sala con lava. Al fondo hay una gran **puerta con el grabado de un Minotauro** pero, de momento, tu camino debe seguir por un estrecho arco en la pared derecha. **Rompe las rocas** que lo bloquean y avanza por una escalerilla.



ENEMIGO: **CERBEROS**

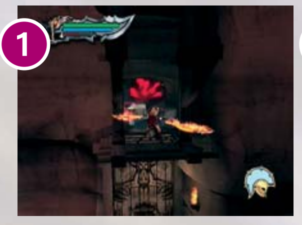
Ante ti aparece un inocente perrito que se transforma en una bestia de tres cabezas. El animal te atacará secundado por una jauría de perros pequeños, así que concéntrate en eliminar los perritos antes de que crezcan. La espada de Artemisa o las Espadas del Caos son igualmente efectivas. Cuando dejen de salir perritos, ve a por el grande. Usa las Espadas del Caos para atacarle de lejos, ya que su peores ataques son los zarpazos y mordiscos, y para sus bolas de fuego con L1.

LAS LLAVES DE LAS MUSAS

Debes encontrar las dos Llaves durante desafío de Poseidón. La primera está en los riscos, antes de entrar al palacio, y la segunda en una sala a la que se accede buceando a la izquierda desde el mural de Poseidón. Cuando al acabar el desafío vuelvas al Anillo de Pandora, ve a la manivela que gira el templo y muévela hasta ver la habitación con escaleras que da al grabado de las Musas. Coloca en él las llaves y accederás a una sala con tres fuentes de arena. Sube en ellas y pulsa R2: Zeus agrandará tus barras de salud y magia.



» EL DESAFÍO DE **HADES**







Estás en una sala con una piscina de sangre donde hay una **estatua de Hades sumergida**. Ve a la pared izquierda y, con un par de saltos, alcanza la **puerta con un minotauro**. Antes de examinarla, **salta al tablón superior**, derriba un muro y abre un **cofre de experiencia** ❶. Examina la puerta y **Hades te retará a un desafío** que debes aceptar. Un grupo de **centauros** invaden la sala y **debes eliminar a cuatro en cada uno de los círculos de luz** que han aparecido a los lados de la piscina de sangre ❷. La Ira de Poseidón es tu mejor arma y, por cierto, al fondo de la sala, en **los laterales de la gran escalera**, hay un par de **cofres de vida**.

Cuando acabes la puerta se abrirá, así que pasa por ella. En la siguiente zona hay una puerta al fondo, y al lado un **altillo que alcanzas con un doble salto** y en el que hay varios **cofres**, incluido uno con una **PLUMA DE FÉNIX**. Levanta la puerta y pasarás a un **pasillo de bloques móviles** sobre un suelo de lava. Superar los primeros bloques es fácil, avanza según se cierren. En el segundo tramo, verás que el bloque del fondo se cierra rápido tres veces y permanece un instante cerrado. Salta sobre él cuando veas que se cierra por segunda vez ❸. Varias **flechas** surgirán de las paredes. Pégate a la pared de la que salen y da una voltereta con el stick derecho nada más verlas salir para esquivarlas.

Avanza un poco y una reja se cerrará tras de ti. Acabas de entrar en un **pequeño laberinto**, y sólo podrás salir de él acabando con todos los enemigos. Mira el mapa para saber la localización de cada uno.
(VER LABERINTO DE HADES)

El laberinto tiene dos pisos unidos por un **ascensor** que mueves con una **manivela**. En el segundo piso, tendrás que **empujar bloques** (se indican en el mapa). Justo antes de la salida hay un pasillo con un **bloque móvil** que puede aplastarte. Puedes subir en él para alcanzar la salida, pero en la pared derecha hay un arco que debes cruzar y eliminar a unos soldados.

Tras el laberinto, sales a una plataforma elevada sobre la puerta del minotauro. **Quédate unos segundos sobre el interruptor** para que la estatua de Hades salga del lago. **Salta hasta el lago y bucea para activar una palanca** ❹. Un rayo de luz surgirá de la boca de la estatua. Vuelve a la superficie y **sube hasta la cabeza por la escalerilla lateral** de la estatua. **Gira la cabeza con la manivela** para que el rayo de luz enfoque al pasillo oscuro del final de la sala. Las antorchas se encenderán. Baja de la estatua y sube por la escaleras (habrá aparecido un **punto de guardado**) hasta el **pasillo iluminado**.

Lo recorren bolas de lava. Avanza esquivándolas y pasa por la **entrada central** al final. En esta sala, tras acabar con unos soldados y abrir varios **cofres** (uno con una **PLUMA DE FÉNIX**), **leerás una inscripción** que dice "Ocho lleva a la muerte y uno a la salida". **Se refiere a las puertas** del pasillo de las bolas de fuego. Tras siete de ellas no hay nada, pero por **la tercera de la pared izquierda** (contando desde donde estás) sigue tu camino ❺.

Llegarás a una sala en la que debes acabar con arqueros y minotauros con armadura. De aquí salen **dos caminos**: uno a la derecha y otro a la izquierda. Cuando acabes con todos **ve por el de la derecha** y elimina a un grupo de arqueros para evitar que te molesten después. Vuelve a la sala de los minotauros y **ve por el camino de la izquierda**. Tendrás que desplazarte por una **cuerda horizontal**, eliminando a los soldados que cuelgan de ella (si usar ●, dejan un **orbe de salud**).

La cuerda lleva a una plataforma circular, una especie de **arena de batalla** en la que tienes que vértelas con minotauros con armadura, centauros y arqueros. A la derecha hay un **cofre de magia**. Cuando acabes con todos, sube por las escalerillas cercanas. Trepa hasta un altillo. A la derecha hay un **cofre de experiencia**. Después ve a la izquierda, gira a la derecha y llegarás a otro **punto de guardado**.

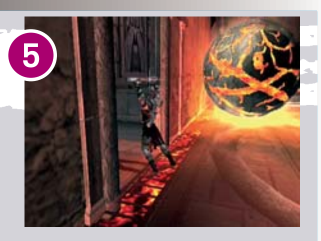
Te toca hacer equilibrios por varias vigas de madera, recorridas por cuchillas giratorias. Cuando veas que se acercan, quédate quieto y da un doble salto para esquivarlas. Mira el **Mapa de las Vigas de madera** para saber el recorrido. Al final, **tendrás que saltar a una de las hélices** que hacen girar las cuchillas, concretamente al aspa del que sube una escalerilla ❻.

Sube hasta un nivel más elevado de maderos. A la derecha hay un **cofre de experiencia**, pero para seguir tu camino **avanza por el primer madero hasta una cuerda** y baja por ella. Tras subir una escalerilla, llegarás a una **puerta con una rueda** ❼. Hazla girar y se abrirá la cerradura de la gran puerta de la antesala al palacio. Baja por las escaleras y alcanzarás un **punto de guardado**. Avanza y saldrás por el pequeño arco que da a la antesala. Acércate a la puerta y prepárate.
(VER MINOTAURO GIGANTE)

Tras acabar con él, sal por el hueco de la puerta en la que ha quedado su cadáver y asciende por las escaleras hasta un **punto de guardado**. Llegarás a una **sala con un ataúd** con el **cadáver del segundo hijo del arquitecto. Mueve la pata del ataúd y arranca** la **cabeza** del cadáver. Vuelve a la sala del Minotauro Gigante y en el pequeño arco de la derecha verás la **efigie de Hades, que te dota de tu último poder: La Armada de Hades**. Úsala contra las arpías y los soldados que invaden las sala ❽. Por cierto, desde este momento **te recomendamos que ahorres orbes de experiencia para potenciar al máximo este poder**, muy útil en la lucha final.

Sal por el arco en el que se apareció Hades y avanza hasta el túnel acuático por el que accediste a este mundo. Llegarás a la piscina del Anillo de Pandora. Bucea hasta encontrar un **cráneo sumergido** y **coloca en él la cabeza** del hijo de arquitecto. La piscina se vaciará y se abrirá una puerta a una pequeña sala con una **gema** y una **manivela**. **Tu objetivo es mover los anillos para que esta gema reciba el rayo que proyecta la otra**. Gira la manivela hasta que veas una puerta ❾. Ve pasando por los anillos, buscando la manivela y colocándola en puertas. **En el último anillo, busca el pasillo de los bloques** ❿, el que da a la sala de la gema, y pasa por él. Elimina a los soldados hasta llegar a la sala de la gema. Mueve la **palanca** y el rayo conectará las dos gemas.

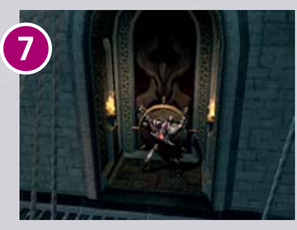
Disfruta del un vídeo, avanza hacia el anillo del centro y acciona la **palanca** para subir al exterior. Sigue hasta un camino donde te esperan unos demonios ⓫ muy rápidos, **contra los que debes usar las Espadas del Caos**. Tras vencerlos, verás un vídeo. Avanza y accederás a una nueva zona...



ENEMIGO: **MINOTAURO GIGANTE**

Usa las Espadas del Caos (te permiten atacar desde más lejos y esquivar sus ataques) y descarga sobre él La Ira de Poseidón. Cuando caiga, súbete a su espalda con ● y repite los movimientos que aparecen en pantalla. Después, corre hasta la parte trasera de la sala, sube las escaleras y activa la palanca de la derecha para dispararle un madero ardiente. Se lanzará hacia ti: esquiva sus ataques y golpea sus manos hasta que se separe de la plataforma. Vuelve a atacarle para repetir la jugada del madero. La Ira de Poseidón es capaz de tumbarle en uno o dos ataques. Tras golpearle con un segundo madero su armadura estará bastante deteriorada. Sigue atacando hasta que explote y empezarás a bajar su barra de vida. Cuando ves que la barra está en las últimas y que queda aturdido, dispárale un último madero. Por cierto, después del primer madero, es posible matarle sólo a golpes, pero tardarás bastante más...





VIGAS DE MADERA

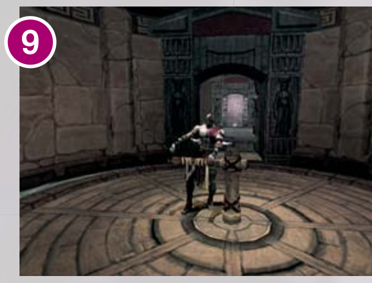




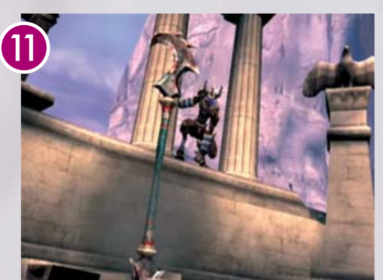
LABERINTO DE HADES



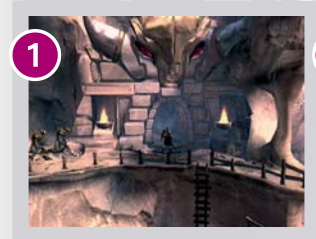








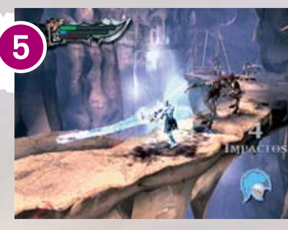
» ACANTILADOS DE **LA LOCURA**











Avanza hasta el acantilado y acaba con los soldados. Usa la Furia de Zeus contra los enemigos del otro lado. A la izquierda encontrarás un **cofre de magia**. Luego sigue hacia la derecha. Tras unos saltos por plataformas de roca (usa de nuevo la Furia de Zeus o la Armada de Hades para acabar con los enemigos), llegarás a una **cuerda** por la que pasarás al otro lado del acantilado. Elimina a unos soldados y **sube por un ascensor de manivela**. Sube por un altillo a la derecha (donde verás un **punto de guardado**) y por un par de escalerillas hasta la **entrada de una caverna con una estatua de un minotauro** 1. A la izquierda hay un camino que lleva a la estatua de un soldado, pero de momento no hay nada interesante.

Entra en la caverna del minotauro y lucha contra unos demonios. Avanza hasta el **puente de madera**. Si no tienes energía mágica, abre el **cofre** cercano. **Avanza hasta la primera plataforma circular** y usa desde allí la Furia de Zeus 2. Ahora **mueve la manivela** para hacer girar la plataforma en la que estás y en la que estaban los arqueros. Si sueltas la manivela las dos plataformas vuelven despacio a su posición, así que gira en la que estás hasta que su pasarela quede completamente a tu derecha 3. Suelta y salta a la pasarela de la otra plataforma.

Sigue avanzado, acaba con un demonio y un par de arqueros y sal por una segunda puerta enmarcada por la **estatua de un minotauro**. Trepa por la izquierda y, precisamente, te las tendrás que ver con unos minotauros. Avanza hacia la izquierda, hasta que veas **dos estatuas de Afrodita y Hera a las que les faltan sendos collares**. Ve un poco a la derecha, tras la segunda estatua, hasta un **cofre de experiencia**. En la pared de la izquierda hay una cueva: avanza por ella, **nada por el túnel submarino** y emergerás en una gran fuente 4. Derriba las paredes del fondo para descubrir más **cofres de experiencia**.

Desanda el camino hasta las estatuas de las diosas. A la derecha hay una escalerilla. Baja y avanza por el estrecho camino eliminando a cuatro demonios y unos arqueros 5. Son combates duros, pero **no gastes toda tu magia**. Deslízate por la **cuerda** y entra en la cueva. Van a aparecer unos cuantos enemigos. Elimina primero a los arqueros, luego a los soldados y luego a los minotauros. Si tienes magia no te costará demasiado. Cuando no queden muchos enemigos podrás abrir el **cofre de vida**.

Tras acabar con todos, avanza hasta la sala del Collar de Hera. Para cogerlo tienes que formar una pared delante con los bloques de piedra. Puedes girarlos y ponerlos en la posición adecuada usando la **plataforma con una manivela** del centro 6. Después, empújalos para que queden colocados como en el **Dibujo del Puzzle de Bloques. El bloque más pequeño no se utiliza**, así que retíralo al principio. **Coge el collar** y sal.

A la derecha de la salida hay una escalerilla 7. Sube por ella y **avanza hasta un muro por el que trepar**. La primera parte del camino es hacia la derecha y hacia arriba. Para librarte de los soldados usa los agarres (●). Llegarás a unos riscos con un par de **cofres (PLUMA DE FÉNIX)**. A la derecha del tercer risco hay otra pared por la que descender. Sigue a la derecha hasta una **palanca**. Al activarla bajará una **cuerda** junto a la estatua del soldado... ¡del principio del nivel!

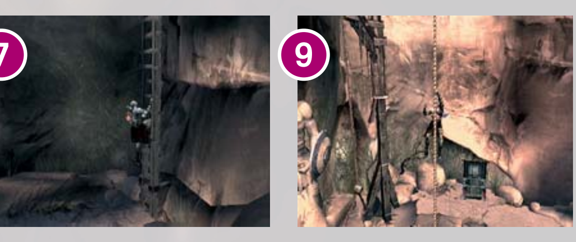
Para llegar deprisa a la cuerda, vuelve al segundo risco y desciende del todo por la pared. A la izquierda hay un saliente con un **cofre de experiencia** y a la derecha continúa el camino. Desciende del todo (en medio del camino hay un **cofre de experiencia**). Llegarás a la zona con la cuerda que daba a la caverna del collar de Hera. No bajes por ella. **Sigue por el camino estrecho**, luego por una escalerilla y déjate caer hasta la segunda de las puertas con un minotauro. Tienes que atravesar esta caverna, incluidas las plataformas circulares. Cuando salgas por la primera puerta del minotauro, ve a la izquierda y llegarás a la **cuerda** junto a la estatua del soldado 8.

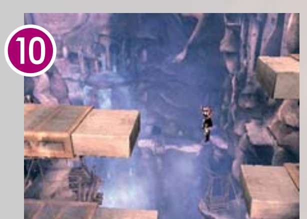
Trepa por la cuerda y usa el punto de guardado. Ignora el ascensor y **entra en la nueva cueva**. Avanza hasta una **palanca**. Cuando la pulses la cueva quedará sellada y **tendrás unos 30 segundos para empujar el bloque** cercano hasta el otro lado de la cueva y saltar desde él a un altillo. El tiempo está ajustadísimo, y tienes que empujar el bloque en sólo tres patadas 9. Una vez en el altillo, salta a la **pared con la enredadera** y coge el **Collar de Afrodita**. Déjate caer, sal de la cueva y **baja en el ascensor de manivela**.

Entrarás en una cueva en la que tienes que deshacerte de más enemigos. Ve al exterior hasta otro **punto de guardado**. Desde aquí, vuelve a las estatuas de Afrodita y Hera. Sube por las escalerillas, atraviesa la puerta del minotauro y toda la caverna, sal y camina a la derecha hasta las estatuas. Coloca los collares y se activarán **cuatro plataformas móviles** 10. Salta de una a otra y sigue avanzado: verás un vídeo muy revelador. Tras acabar con varios minotauros y soldados, balancéate por unas **cuerdas** (coge el máximo impulso para llegar de una a otra) y avanza por el camino hasta una nueva zona.


PUZZLE BLOQUES



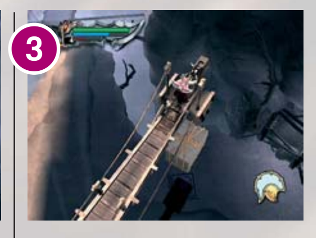




» LA TUMBA **DEL ARQUITECTO**











Fíjate que en suelo hay un **interruptor**, que luego tendrás que pulsar. De momento, te toca **saltar por los cuatro bloques móviles** evitando las cuchillas 1. Estás ante la tumba del arquitecto, cuya puerta está formada por **tres rejas que tienes que elevar con interruptores**. En el suelo, a tu izquierda, hay un segundo **interruptor**; y a la derecha un **área agrietada**.

Pasa por la puerta que hay a la derecha de la puerta principal. Asciende por las escaleras eliminando a los soldados con armadura hasta una **plaza con el grabado de un tridente** en el suelo, y donde tienes que acabar con un cíclope y varios cerberos. Sube por la escalerilla de la izquierda. **Destruye la reja** y abre un par de **cofres de experiencia**. Baja a la plaza de nuevo y sube por la escalerilla que hay frente a la puerta por la que entraste. **Verás una grúa de la que cuelga una piedra**: mueve la grúa con la **manivela** hasta que la piedra esté sobre el suelo resquebrajado. Anda por el brazo de la grúa hasta la **palanca** del final y muévela para **que la piedra destruya el suelo** 2. **Vuelve a pulsar la palanca para levantar la piedra** y regresa a la manivela para **hacer girarla grúa a la derecha**. Ahora debes **dejar caer la piedra sobre el interruptor** 3. Una de las rejas de la entrada principal ya está abierta.

Salta desde la grúa hasta la entrada a la tumba. A la izquierda de la puerta principal hay una **estatua**. Agárrala y **llévala hasta el hueco** que has abierto en el suelo 4. Tírala dentro de una patada y **colócala sobre un tercer interruptor**. Segunda reja abierta.

Para abrir la tercera tienes que volver al interruptor del principio, es decir, superar de nuevo la zona de las plataformas y las cuchillas. Ir es sencillo, y cuando pises el interruptor verás que la tercera reja se retira y la entrada a la tumba está libre... Pero **sólo durante unos pocos segundos**. Primero, antes de correr hacia la puerta **salva en el punto de guardado**. Así, si te caes, no tendrás que repetir todo. Pulsa el **interruptor** (mantente sobre él unos segundos) y apresúrate a saltar entre las plataformas evitando las cuchillas, y a llegar antes de que se cierre la puerta. El tiempo está ajustadísimo y si te paras un par de segundos en una plataforma no llegarás.

Dentro de la cámara del arquitecto, encontrarás su cadáver y el de su mujer. **Arranca la cabeza de la mujer** y en un vídeo verás cómo Kratos la coloca en el relieve del fondo de la sala. Pasa por el pasadizo que se ha abierto hasta la plaza que precede al Palacio de Zeus. A la derecha hay una zona con **cofres de experiencia**, y junto a la escalinata un **punto de guardado**. Sube hasta la entrada al palacio y baja la larga escalera de caracol. Sólo podrás salir de esta sala cuando hayas acabado con todos los enemigos, arqueros y arpías. Lo malo es que **el suelo es móvil**, y si llegas a chocarte con la pared los rodillos que lo mueven te quitarán vida. Por ello, te ves obligado a luchar moviéndote sin parar. Los arqueros están en plataformas fijas, pero si te paras en ellas demasiado serás fulminado por unas máquinas que lanzan llamas 5. **La Ira de Poseidón te será de gran ayuda** y puedes usar la Furia de Zeus contra los arqueros.

Tras derrotarlos, podrás pasar por las escalera del fondo, que da a una impresionante **sala con las estatuas de Zeus, Poseidón y Hades**. Tira del **resorte** que hay en la gran esfera de en medio y ésta se abrirá dejando ver la **Caja de Pandora**. Tras el vídeo, volverás a la entrada del Templo. **Empuja la caja** hasta la salida para contemplar otro vídeo en el que...

EL CAMINO DE **HADES**

1 

2 

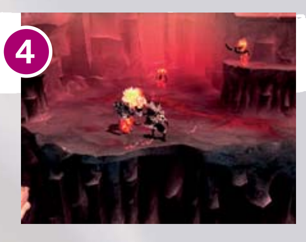
3 

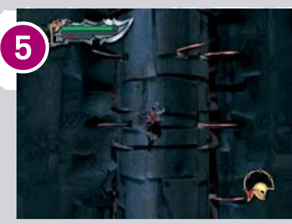
Te toca escapar del mismísimo Infierno para continuar con tu venganza. **Avanza hasta un punto de guardado**, y salta a las plataformas de enfrente. **El camino que marcan se bifurca**: a la izquierda no hay nada, así que salta por las plataformas de la derecha. En la siguiente bifurcación, ve por la izquierda 1 hasta llegar a una zona de suelo estable poblada por soldados con armaduras. Como todos los enemigos que encontrarás en el Hades, están adornados por llamas, pero no son más poderosos que los normales. Sigue por zonas con soldados hasta un **estrecho cilindro que gira** y del que además salen cuchillas... Te toca avanzar por él 2. De hecho, éste es el principio de un pequeño **laberinto**. Mira el **Mapa del Laberinto de Huesos** para superarlo. En el camino te tropezarás con arqueros y arpías 3.

Al final de este camino hay un punto de guardado y un **cofre de magia**. Ahora toca superar una zona de **plataformas móviles**. Líbrate de los arqueros con la Furia de Zeus. En el tramo final te atacan arqueros que lanzan cinco flechas a la vez. Si eres rápido, podrás evitarlos y saltar a tierra firme.

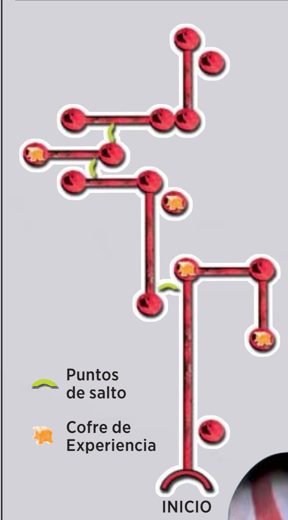
Llegas a una zona en la que el terreno tiene diversos niveles de altura: en todos aparecerán arqueros 4 y minotauros, y no debes dejar ni uno. En la zona elevada derecha hay un **cofre cambiante**. Tras eliminar a todos tus enemigos, podrás **trepar por la primera de las columnas giratorias** jalonadas de cuchillas, que dejan pequeña la dificultad de la zona de los huesos 5. No te precipites y no subas por ellas a saltos a no ser que tengas que huir de una cuchilla. **Fíjate bien por dónde van apareciendo las cuchillas** que hay sobre ti para predecir el camino más seguro, y ni tengas miedo a pararte y esperar o incluso bajar un poco si es necesario. Tras superar la primera columna y eliminar a unos cuantos arqueros, te espera otra columna, así que ánimo.

Llegarás a otra zona con pequeñas plataformas rojas como las del principio del nivel 6. El camino a la derecha lleva a un **cofre de experiencia**, y el de la izquierda a una zona en la que te atacarán varios demonios. Cada vez que mates a uno, se elevará una plataforma, de manera que cuando todos hayan caído podrás saltar por ellas, eliminando a los arqueros con la Furia de Zeus o la Armada de Hades, hasta llegar a suelo firme. Verás caer un **bloque** con una **cuerda** 7. Trepa por ella y vuelve al mundo de los vivos.

4 

5 

CILINDROS DE HUESO



6 

7 

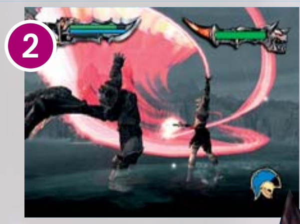
LA LUCHA **CONTRA ARES**

Emerges al exterior del templo por la tumba que el anciano te cavaba 1. **Entra en el templo** (ahora semiderruido) y acaba con unos cíclopes con armadura y unos minotauros. Pasa por la puerta de la izquierda. **Ábrete camino entre medusas y arqueros** hasta otra sala. Usa tu magia para acabar con los arqueros del fondo. Pasa por la pasarela de piedra y sigue por la izquierda eliminando a todos los que te salen al paso. Acabarás en el patio donde rescataste al Oráculo. Pasa por la puerta del fondo y **verás a la mujer ensangrentada**. Sigue tu camino y prepárate para vengarte por fin.

El poder de la Caja de Pandora te ha hecho tan gigantesco como Ares, pero aún así éste será el combate de tu vida. **Usa las Espadas del Caos para atacarle sin acercarte demasiado** 2 y estáte siempre listo para cubrirte con **R1** de sus ataques: martillazos, ataques con sus patas de insecto, combos con su hacha, poderosas llamaradas... **Cuando se eleve y te lance bolas de fuego evítalas dando volteretas** 3.

Además de tus espadas, una magnífica forma de herirle es la Armada de Hades, que si la has potenciado al máximo le restará mucha vida. Cuando ya esté lo suficientemente débil y el símbolo de ● aparezca sobre él, acércate, pulsa ese botón y **repite la secuencia de dos botones posterior** para darle un golpe de gracia.

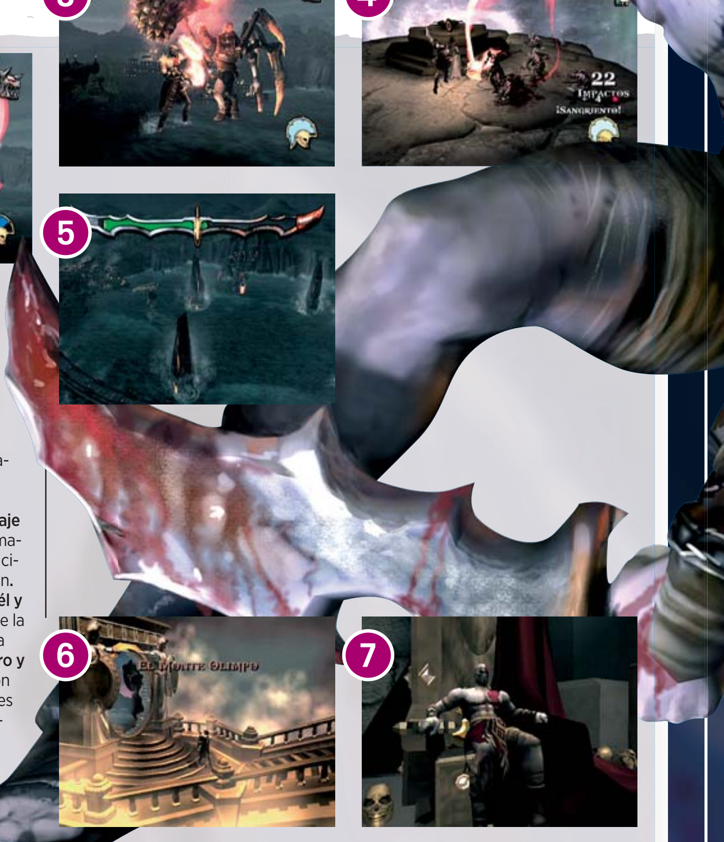
1 

2 

No obstante, Ares está lejos de caer y ahora traslada a Kratos a una ensoñación: el guerrero se ve en la cabaña en la que murió su familia y **debe proteger a su mujer y su hijo** del ataque de dobles del mismo Kratos. Es una pelea sin contemplaciones en la que **debemos luchar como posesos** eliminando a las decenas de "Kratos" que nos acosan 4. **Usa toda tu magia**, ya no la necesitarás: la Ira de Poseidón, La Armada de Hades y la Ira de los Dioses vuelven a ser tus mejores bazas. **Cada vez que despejes un poco la zona, acércate a tu familia y pulsa ● para cederles un poco de tu salud.** Cuando acabes con todos los Kratos, prepárate para la lucha final con Ares.

Ahora te enfrentas al dios armado con la espada de la estatua de Atenea. Es un combate de poder a poder, ya que **no puedes usar magia**. Para derrotarle debes reducir a cero su barra de vida, y ten en cuenta que cada golpe que le des te hace recuperar vida a ti, pero con los suyos él también recupera vida. **Atacar como loco no es efectivo.** Lo mejor es esquivar por todo el escenario, **obligándole a usar un ataque en el que invoca bloques de piedra** que tratarán de aplastarte 5. Esquívalos con volteretas y aprovecha para golpearle, ya que después de este ataque dudará un segundo.

Por fin, Ares ha muerto, pero el viaje de Kratos no ha terminado. Abrumado por la culpa, Kratos trata de suicidarse, pero los dioses se lo impiden. **Ante ti tienes un portal: pasa por él y entrarás en el mismo Olimpo.** Sube la escalera hasta palacio y entra en la **sala con las estatuas del minotauro y Ares** (por cierto, en nuestra sección de extras se especifica lo que debes hacer con estas estatuas para descubrir un mensaje misterioso). **Siéntate en el trono** 6 y observa cómo Kratos ocupa su lugar entre los dioses como nuevo dios de la guerra 7.





3+

Género
VELOCIDAD

Desarrollador
NAMCO

Editor
SONY

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

PRECIO
29,95 €

TEXTOS
CASTELLANO

VOCES
CASTELLANO

JUGADORES
DE 1 A 4

MODO ONLINE
NO

GUARDAR PARTIDAS
TRAS CADA CARRERA

PÁGINA WEB
HTTP://ES.PLAYSTATION.COM/

TODOS LOS **SECRETOS** DEL MUNDO DE **LAS DOS RUEDAS**

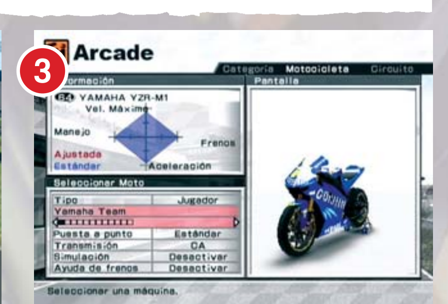
Moto GP 4

Todos los pilotos, todos los circuitos y las tres categorías del Mundial de Motociclismo. Esto y mucho más es lo que nos ofrece *Moto GP 4*, el mayor reto al que los aficionados a este deporte se han enfrentado jamás en una consola. Pero tranquilo, no estás solo: en esta guía vamos a contarte todo lo que necesitas para ser campeón del mundo.

» ASPECTOS **GENERALES**







ADELANTAMIENTOS

Además de en las rectas, si nuestra moto no tiene más velocidad punta que la del rival, **la mejor manera de adelantar es apurando la frenada en las curvas** 1, adelantar al rival trazando por el interior y, una vez le tenemos superado, tomar la trazada buena y acelerar.

DIFERENTES CATEGORÍAS

EN *Moto GP 4* competimos con motos de 125 cc, 250 cc y motos de Moto GP 2. Si jugamos sin el modo Simulación activado, notaremos que, cuanto mayor es la cilindrada de la máquina, mayor es su velocidad punta y más rápidamente acelera, pero también que es más pesada en los giros y además necesita también de una mayor distancia para frenar.

Pero la diferencia es mayor si activamos Simulación. Las motos de mayor cilindrada serán más difíciles de dominar por su tendencia a desestabilizarse si frenamos o aceleramos bruscamente.

Es importante usar con cuidado los botones analógicos del pad (que detectan la intensidad de la pulsación), para ir frenando o acelerando de forma gradual. Las barras de aceleración y freno, en la parte inferior de la pantalla, son buena guía para controlar la fuerza de las pulsaciones.

LAS ESCUDERÍAS

En *Moto GP 4*, **el rendimiento de las motos de las diferentes escuderías es relevante**. Por ello, antes de elegir, fíjate en el gráfico 3 que mide el manejo, la velocidad máxima, la aceleración y la frenada.

MECÁNICA: CONFIGURACIÓN

Podemos modificar cuatro variables mecánicas 4 que incidirán en el rendimiento de la moto, además de permitirnos activar o desactivar dos tipos de ayudas:

• **TRANSMISIÓN:** elegimos entre que la moto acelere más deprisa o alcance mayor velocidad punta.
La velocidad punta es ideal en los circuitos con largas rectas, mientras que en los circuitos con muchos virajes es más conveniente una buena aceleración, que te permitirá adelantar en las curvas.

• **CAMBIO DE MARCHAS:** con el cambio manual nosotros elegimos la marcha adecuada con los botones L1 y R1.
Con el cambio automático, la marcha sube o baja automáticamente al acelerar o frenar. **El cambio manual garantiza una experiencia más realista**, pero exige un conocimiento perfecto de los trazados.

• **MANEJO** 5: con esta variable elegimos entre que nuestra moto gire con más rapidez pero sea más inestable, o si queremos que sea más difícil caer, aunque gire más despacio. **Si juegas con el modo de pilotaje Normal, es mejor que apuestes por una mayor rapidez en los giros**.
En el modo Simulación te irá mejor con una mayor estabilidad, pero según te acostumbres al pilotaje es conveniente que también te inclines por mayor rapidez en los giros.

• **ACELERACIÓN:** al mover esta variable modificamos la respuesta de salida del motor. Si la subimos, nuestra moto acelerará más deprisa, pero será más inestable.

• **FRENOS:** ajusta la distancia de frenada de nuestra moto. **Un valor más elevado hace que la máquina frene en menos espacio**, pero de nuevo la hace más inestable.

• **AYUDA DE FRENOS: si la activamos, la moto frenará automáticamente al acercarse a una curva**. Sólo es recomendable para los más inexpertos o para los que tengan prisa, ya que la consola maneja por nosotros el aspecto más importante del pilotaje, restándole mucha emoción.





■ Para ser un campeón como Pedrosa, sigue los consejos de esta guía: no te defraudará.

LOS CIRCUITOS



PHAKISA (SUDÁFRICA)

Rectas con ligerísimas ondulaciones y curvas abiertas. En la configuración debe primar la velocidad. Sube también la Aceleración, aunque pierdas estabilidad.

PUNTOS CLAVE

Frena con fuerza en el punto **1**. La curva **2** podrás tomarla a toda velocidad si tomaste bien la anterior. Para superar la curva **3**, frena con firmeza.

JEREZ (ESPAÑA)

Combina a partes iguales rectas y virajes. Lo más efectivo es una configuración equilibrada.

PUNTOS CLAVE

Para tomar la curva **1**, decelera con antelación y luego frena con fuerza. Puedes enlazar las curvas de **2** frenando un poco. La horquilla de **3** se supera frenando con antelación y en el principio de la trazada.

LE MANS (FRANCIA)

Largas rectas en las que se alcanzan grandes velocidades, junto a horquillas y chicanes que exigen bruscas frenadas. Sube la velocidad punta y la capacidad de freno.

PUNTOS CLAVE

Para superar **1**, frena con firmeza y traza una recta. En **2** debes frenar con mucha antelación. La chicane de **3** será fácil si frenas en seco y con antelación

MUGELLO (ITALIA)

Circuito que premia la conducción agresiva, con bastantes curvas que podemos tomar a gran velocidad. La configuración estándar es adecuada, pero aumentar la velocidad punta da buenos resultados.

PUNTOS CLAVE

Frena en la primera curva de la chicane **1**, acelera hasta la segunda y decelera para tomarla. En **2**, entra por el exterior y traza por dentro. En la recta **3**, mantén la frenada durante la entrada por el exterior.

CATALUNYA (ESPAÑA)

Un clásico que seguro que conoces bien. Se trata de un trazado muy equilibrado, pero con algunos puntos de frenada muy fuertes. Una buena aceleración te ayudará mucho.

PUNTOS CLAVE

Frena fuerte en **1**. El punto **2** requiere una frenada larga, pero saldrás acelerando. Para coger la curva **3** no tienes que frenar, sólo decelerar.

ASSEN (HOLANDA)

Se caracteriza por rápidos cambios de dirección. La velocidad en el giro es importante, igual que la velocidad punta.

PUNTOS CLAVE

Frena con firmeza antes de entrar en **1** y no aceleres hasta salir. En **2** tendrás que controlar la velocidad acelerando y frenando. Frena antes de **3** y traza la chicane recta.

» LOS CIRCUITOS



NELSON PIQUET (BRASIL)

Tiene numerosos puntos de frenada, pero es rápido gracias a sus amplias curvas. Configura una buena frenada.

PUNTOS CLAVE

Una frenada firme en **1** te permitirá acelerar desde la mitad de la curva. En **2**, decelera durante la trazada. Frena fuerte en **3** y trazarás casi toda la curva acelerando.

SACHSERNRING (ALEMANIA)

Circuito rápido, con una sucesión de curvas al principio que puedes superar decelerando. Los cambios de rasante te harán tomar curvas a ciegas: memoriza el trazado. Tu moto tiene que ser veloz y girar rápido.

PUNTOS CLAVE

Frena antes de **1** y traza por dentro. En **2** deceleras y frena con antelación en **3**.

BRNO (R. CHECA)

Acostúmbrate a usar el freno, en las curvas de Brno. No hay rectas muy largas, así que lo mejor es potenciar la frenada y la aceleración de tu moto.

PUNTOS CLAVE

Para no salirte en **1** frena con antelación. Haz lo mismo en **2** y podrás enlazar con la siguiente curva. En **3** frena cuando casi estés dentro.

DONINGTON PARK (GRAN BRETAÑA)

Tiene algunas de las curvas más difíciles del campeonato, porque algunas las trazamos tras largas rectas. Una buena frenada y que tu moto gire deprisa es lo más importante.

PUNTOS CLAVE

Frena con antelación en **1** y no aceleres hasta trazar la curva completa. Si en **2** frenas con antelación, podrás enlazar con la siguiente. Para tomar la difícil horquilla de **3** frena con mucha antelación y controla la velocidad.

ESTORIL (PORTUGAL)

Aunque tiene frenadas importantes, la velocidad punta es fundamental en una larguísima recta y varias curvas.

PUNTOS CLAVE

Frena con mucha antelación en **1** y déjate llevar decelerando. Toma **2** por el interior a toda velocidad. En **3**, frena antes de entrar en la chicane y reduce en la segunda curva.

MOTEGUI (JAPÓN)

Un circuito equilibrado, con largas rectas pero también con curvas que te exigirán una buena frenada. Es recomendable que tu moto sea bastante estable.

PUNTOS CLAVE

Frena con antelación en **1** y sigue reduciendo hasta la mitad de la curva.
En **2** frena de golpe y traza soltando gas. Traza las curvas de la chicane de **3** decelerando.



LOSAIL (QATAR)

Trazado lleno de virajes, en el que es básica la conducción agresiva y las frenadas en seco. Necesitas buenos frenos y buena aceleración.

PUNTOS CLAVE

Frena hasta la mitad de **1**. Si frenas en **2** podrás tomar la curva de un giro. En **3**, corre.

SEPANG (MALASIA)

Un circuito con muchos puntos de frenada difíciles. Una configuración equilibrada de la máquina da buenos resultados, pero puedes ajustarla para ganar frenada y aceleración.

PUNTOS CLAVE

En **1** frena en la recta hasta la mitad de la curva. Supera **2** acelerando. Frena en dos tiempos en **3**.

PHILIP ISLAND (USA)

Gran parte del circuito lo trazamos a toda velocidad, por lo que es conveniente una buena velocidad punta. El resto de los valores de tu moto, déjalos equilibrados.

PUNTOS CLAVE

En **1** frena con mucha antelación hasta la mitad. Si trazas correctamente **2** no tendrás ni que decelerar. Frena en **3**.

VALENCIA (ESPAÑA)

Trazado técnico, que combina momentos de máxima aceleración con importantes virajes. Una buena aceleración y velocidad punta son las claves para conseguir la victoria.

PUNTOS CLAVE

1 requiere frenada anticipada y trazar sin acelerar. Frenando en **2** con antelación enlazarás las curvas con un giro. Traza **3** por el centro y acelerando.

SUZUKA (JAPÓN)

Un circuito muy difícil, en el que igual encuentras veloces rectas, frenadas bruscas, sucesiones de curvas... Si a estas alturas ya dominas la moto, potencia la velocidad y la aceleración aunque pierdas estabilidad.

PUNTOS CLAVE

Traza bien las curvas de **1** y sólo tendrás que decelerar. En **2** debes frenar con antelación, igual que en **3**. No aceleres hasta salir de la chicane.

PAUL RICARD (FRANCIA)

Este circuito combina dos largas rectas con una serie de curvas que exigen frenadas pronunciadas. La configuración estándar de la moto es la adecuada.

PUNTOS CLAVE

1 exige una frenada pronunciada hasta el final. En **2** frena con antelación. Las curvas de **3** trázalas bien y frenando.

TRAINING (FICTICIO)

Predominan los tramos veloces, así que ajusta tu moto para una buena velocidad punta y una buena frenada.

PUNTOS CLAVE

Traza **1** por el interior y frenando. Frena sólo en la primera curva de **2**. Frena con antelación en **3**.

LOS DESAFÍOS


DESAFÍO 01


DESAFÍO 05


DESAFÍO 10


DESAFÍO 15


DESAFÍO 17

Los Desafíos son 125 pruebas de habilidad en el pilotaje. 81 de ellas son mini-retos (para los que ahora te daremos una serie de consejos) y el resto son objetivos que debes cumplir en otros modos de juego. Al conseguir un Desafío recibimos un premio que nos otorga puntos para la tienda del Paddock (Oro 500, Plata 250 y Bronce 125).

UNO CONTRA UNO (TIPO A)

Tu misión es dar una vuelta al circuito ganando al rival. La primera vez conseguirás medalla de Bronce, la segunda Plata y la tercera Oro. Eso sí, tu rival trazará cada vez mejor.

DESAFÍO 1
- Vence Max Biaggi en Phakisa
- Piloto: Valentino Rossi (YZR-M1)

Aprovecha tu velocidad en las rectas y trata de adelantar en las curvas.

DESAFÍO 2
- Vence a Valentino Rossi en Jerez
- Piloto: Sete Gibernau (RC211V)

Corres sobre mojado, así que frena con antelación. Si sales bien podrás tomar delante la primera curva.

DESAFÍO 3
- Vence a V. Rossi en Mugello
- Piloto: Troy Bayliss (GP4)

Síguele de cerca e intenta echarte encima en la curva en "U" de la parte oeste. El mejor punto para adelantar es la última curva. En la recta final él acelera más: tápale.

DESAFÍO 4
- Vence a A.Dovizioso en Catalunya
- Piloto: Héctor Barberá

En la larga curva de salida puedes ponerte primero.

DESAFÍO 5
- Vence a M.Biaggi en Nelson Piquet
- Piloto: Makoto Tamada (RC211V)

Si trazas bien puedes adelantarle en la primera o segunda curva.

DESAFÍO 6
- Vence a Pedrosa en Nelson Piquet
- Piloto: Manuel Poggiali (RSW)

Sácale tiempo en la primera parte del circuito. Acelera al máximo en la recta norte y cuando llegues a la curva frena con fuerza, traza por el interior y sal por el interior.

DESAFÍO 7
- Vence a Marco Melandri en Motegi
- Piloto: Shinya Nakano (ZX-RR)

Las curvas cerradas son un buen lugar para adelantar. No te obsesiones con ponerte en cabeza pronto.

DESAFÍO 8
- Vence a A. Dovizioso en Losail
- Piloto: Jorge Lorenzo (DERBI)

Aprovecha la ligereza de la 125 para arriesgar en las curvas y apurar las trazadas. Le adelantarás enseguida.

DESAFÍO 9
- Vence a Toni Elias en Losail
- Piloto: Sebastian Porto (RSW)

Es fundamental que traces bien la primera serie de curvas y la última curva, que es muy cerrada (entra por el exterior, traza pegado al interior y sal por el exterior). Si sales de esta curva el primero, estará hecho.

DESAFÍO 10
- Vence a Toni Elías en Valencia
- Piloto: Daniel Pedrosa (RS-RW)

Si arriesgas en la frenada y trazas bien, puedes adelantar en la primera curva. Pilota agresivamente, arriesgando en las curvas no muy cerradas, ahí debes marcar la diferencia.

CONTRA EL CRONO (TIPO A)

DESAFÍO 11
- Tramo de Valencia (RC-211V).
- Tiempo: 26,500 (Bronce), 25,900 (Plata), 25,300 (Oro).

Decelera al trazar la primera curva y luego ve acelerando pegado al lateral izquierdo. Al acercarte a la curva compuesta, déjate ir un poco para entrar por el exterior, frena fuerte, toma la curva muy cerrada y sal acelerando por el exterior.

DESAFÍO 12
- Tramo de Phillip Island (RC-211V).
- Tiempo: 29,500 (Bronce), 28 700 (Plata), 27 930 (Oro).

Sobre suelo mojado. Traza la primera curva por el interior y sal por el interior. A la derecha hay otra curva: trázala pegado al interior para salir por el interior. Traza la última curva con el método fuera-dentro-fuera.

DESAFÍO 13
- Tramo de Brno (RC-211V).
- Tiempo: 30,000 (Bronce), 29 200 (Plata), 28 460 (Oro).

Pégate a la izquierda y frena con antelación para tomar la primera curva. No pares de girar hasta enlazar con la siguiente, que debes trazar por el interior y decelerando.

DESAFÍO 14
- Tamo de Phillip Island (RC-211V).
- Tiempo: 36,360 (Bronce), 35,500 (Plata), 34,340 (Oro).

Tras la primera gran recta, apura la frenada y entra por el exterior de la curva para trazarla por el interior. Enlaza con la siguiente, entrando y trazando por el interior.

DESAFÍO 15
- Tramo de Motegi (YZR-M1).
- Tiempo: 17,200 (Bronce), 16,750 (Plata), 16,300 (Oro).

Sólo te espera una curva bastante cerrada al final de una larga recta. La clave está en apurar al máximo antes de la curva.

DESAFÍO 16
- Tramo de Brno (RC212V).
- Tiempo: 29,700 (Bronce), 28,390 (Plata), 27,800 (Oro).

Tras una primera curva cerrada, te espera una "S": entra por el exterior pero traza y sal por el interior.

DESAFÍO 17
- Tramo de Motegi (YZR-M1).
- Tiempo: 16,800 (Bronce), 16,000 (Plata), 15,470 (Oro).

Enlaza las dos primeras curvas trazándolas de un solo giro y saliendo por el interior. Toma la curva en sentido contrario despacio y pegado al interior, para salir por el exterior.

DESAFÍO 18
- Tramo de Estoril (RC211V).
- Tiempo: 35,450 (Bronce), 34,520 (Plata), 33,890 (Oro).

Toma todas las curvas con la técnica fuera-dentro-fuera. Nada más empezar, colócate a la izquierda y comienza a girar y frenar cuando alcances los 135 Km/h.

DESAFÍO 19
- Objetivo: Tramo de Estoril (RC211V).
- Tiempo: 20,400 (Bronce), 19,500 (Plata), 18.100 (Oro).

Traza despacio la primera curva para salir por el interior y afrontar una angosta "S". Tienes que tomar sus dos curvas por el interior. Sal por el exterior.

DESAFÍO 20
- Tramo de Valencia (RC211V).
- Tiempo: 1:05,85 (Bronce), 1:04,50 (Plata), 1:03 (Oro).

El problema es la última curva. Sal de la chicane por el exterior y controla la velocidad para seguir girando y trazar la curva por el interior.

DESAFÍO 21
- Tramo de Estoril (RC211V).
- Tiempo: 23,630 (Bronce), 22,930 (Plata), 22,300 (Oro)

Colócate a la izquierda y pisa a fondo hasta los 325 Km/h, entonces frena en seco y déjate llevar por la inercia para llegar a la curva.

DESAFÍO 22
- Tramo de Phakisa (RC211V).
- Tiempo: 24,10 (Bronce), 22,75 (Plata), 22,00 (Oro)

Frena fuerte antes de la primera curva, entra por el exterior, traza por el interior y sal por la mitad. En la siguiente, frena y traza por dentro.

DESAFÍO 23
- Tramo de Phillip Island (RC211V).
- Tiempo: 31,250 (Bronce) 29,930 (Plata) 29,450 (Oro)

Frena con antelación antes de la primera curva cerrada y sal por medio de la pista, para afrontar la siguiente con el método fuera-dentro-fuera.

DESAFÍO 24
- Tramo de Nelson Piquet (RC211V).
- Tiempo: 23,20 (Bronce), 22,00 (Plata), 21,68 (Oro).

Tras una curva suave, llega una "S". En la primera usa fuera-dentro-fuera, frenando al entrar. La segunda es larga: controla la velocidad para trazarla por el interior.

DESAFÍO 25
- Tramo de Motegi (YZR-M1).
- Tiempo: 25,550 (Bronce), 24,730 (Plata), 23,980 (Oro).

Tras la recta te espera una chicane. Entra frenando por el exterior, traza por el interior y encara la segunda curva: debes decelerar, trazar por dentro y salir por el exterior.

DESAFÍO 26
- Tramo de Phakisa (YZR-M1).
- Tiempo: 23,440 (Bronce), 22,120 (Plata), 21,250 (Oro).

Entra por el exterior de la primera curva y traza pegado al interior. Ahora vienen dos suavísimas curvas: acelera al máximo para casi tocar el lateral derecho y ve en línea recta.

DESAFÍO 27
- Tramo de Nelson Piquet (GSV-R).
- Tiempo: 38,380 (Bronce), 37,750 (Plata), 36,300 (Oro).

En la recta pégate a la izquierda y, al llegar a 255 Km/h, frena y toma la curva por el interior. Mantente en el interior de la "U". Después, sal por el centro del asfalto y toma las dos curvas usando fuera-dentro-fuera.

DESAFÍO 28
- Tramo de Losail (YZR-M1).
- Tiempo: 32,440 (Bronce), 31,250 (Plata), 30,580 (Oro).

Entra y traza la primera curva por el interior y sal por el exterior. Luego, método fuera-dentro-fuera y traza la última curva por el interior.

CONTRA EL CRONO (TIPO B)

Debes superar un tramo en un tiempo límite. Si consigues medalla la siguiente vez correrás en otra moto.

DESAFÍO 29
- Tramo de Assen / Tiempo: 30,550
- Moto: YZR-M1, RC211V, ZX-RR

Traza la primera curva con el método fuera-dentro-fuera y sin frenar. Acelera hasta la primera curva seria y frena. Sal por el centro y frena con decisión al acercarte a la chicane.

DESAFÍO 30
- Tramo Catalunya / Tiempo: 47,70
- Motos: RC211-V, GP4 y GP3

La clave está en las curvas finales en forma de "S". En la primera, frena con antelación, entra por el interior, traza por el centro y sal por el interior. En la segunda, sal por fuera.

DESAFÍO 31
- Tramo de Motegi / Tiempo: 29,00
- Motos: RC211-V, GP4 y GP3

Afrontas dos chicanes, cada una en un sentido. Debes trazarlas como es habitual: en la primera curva frena y entra por el exterior. Traza una recta hacia la segunda curva y decelera antes de llegar a ella. Toma la curva por el interior y sal por el exterior.

DESAFÍO 32
- Tramo de Jerez / Tiempo: 56,550
- Motos: YZR-M1, RC211-V, ZX-RR

Son curvas bastante fáciles de trazar, excepto la horquilla del final: debes frenar con mucha antelación.

DESAFÍO 33
- Tramo de Losail / Tiempo: 24,000
- Motos: RC211V, YZR-M1, GSV-R

La primera dificultad es una "U" muy ancha. Intenta enlazar las dos curvas que la componen y trazarla como una sola y por la mitad de la pista. Después te queda una curva bastante cerrada, así que frena.

DESAFÍO 34
- Tramo de Le Mans / Tiempo: 35,0
- Motos: RC211V, GP4, GP3

Frena con antelación para tomar la primera curva de una estrecha chicane y lánzate a por la siguiente. Después te espera una "S". Traza la primera curva por el interior y sal por el interior para enlazar con la segunda y salir por el exterior.

DESAFÍO 35
- Tramo de Losail / Tiempo: 32,500
- Motos: RC211V, GP4, GP3

La primera curva en forma de "U" tómala con el método fuera-dentro-fuera, igual que la siguiente.

DESAFÍO 36
- Tramo de N.Piquet /Tiempo: 32,10
- Motos: RC211V, GP4, GP3

Colócate a la derecha y pisa a fondo. Frena sobre los 315 Km/h, entra en la curva por el exterior y traza por el interior. En la siguiente curva, que forma una "U" con la anterior, entra, traza y sal por el interior.

DESAFÍO 37
- Tramo Pakisha / Tiempo: 29,350
- Motos: YZR-M1, RC211V, ZX-RR

Acelera con cuidado en la curva inicial. Frena para tomar la siguiente, traza por el interior y sal por fuera. Te esperan dos suaves curvas que debes tomar como una recta.

DESAFÍO 38
- Tramo Donington / Tiempo: 20,00
- Motos: YZR-M1, RC211V, ZX-RR

Tras una larga recta te espera una estrecha chicane. La clave está en frenar con mucha antelación, trazar la primera curva por el interior acelerando un pelín y la segunda decelerando.



DESAFÍO 21


DESAFÍO 26


DESAFÍO 28


DESAFÍO 37


DESAFÍO 39


DESAFÍO 40


DESAFÍO 47


DESAFÍO 49


DESAFÍO 52


DESAFÍO 54

→ DESAFÍO 39
- Tramo de Sepang / Tiempo: 31,90
- Motos: RC211V, YZR-M1, GSV-R

Tras la curva inicial te espera una curva compuesta que debes trazar frenando en seco. Tras una curva normal viene otra compuesta. .

→ DESAFÍO 40
- Tramo Sachsenring / Tiempo: 39,90
- Motos: RC211V, YZR-M1, GSV-R

Sal de la primera curva cerrada por el centro para coger una serie de curvas que se encadenan hasta meta. Trázalas por el interior, decelerando.

→ DESAFÍO 41
- Tramo de Phakisa / Tiempo: 32,68
- Motos: YZR-M1, RC211V, MX2

Sobre mojado. Enlaza en un giro amplio las dos suaves curvas decelerando cuando sea necesario. En la tercera curva, más cerrada, frena con decisión, traza por el interior.

→ DESAFÍO 42
- Tramo N. Piquet / Tiempo: 23,70
- Motos: GSV-R, RS3, WCM

Toma la primera curva con la técnica fuera-dentro-fuera, frenando con energía al entrar. En la segunda te vale la misma técnica, frenando al entrar y acelerando y decelerando para trazar por el interior.

→ DESAFÍO 43
- Tramo de Losail / Tiempo: 38,000
- Motos: YZR-M1, RC211V, MX2

Tienes que superar tres curvas separadas entre sí por tramos rectos. Usa la técnica fuera-dentro-fuera con las tres. En la primera solo tienes que decelerar para tomarla, pero en las otras tendrás que frenar.

DESAFÍOS DE CONOS (TIPO A)

Se trata de superar un tramo en un tiempo límite pasando entre parejas de conos. Son los más difíciles.

→ DESAFÍO 44
- Tramo de Brno (RSR).
- Tiempo: 35,350 (Bronce), 32,870 (Plata), 31,230 (Oro).

Los primeros conos, muy juntos, te obligan a moverte en zig-zag a baja velocidad. Siempre que pases por una pareja, intenta estar ya ligeramente girado en la dirección de la siguiente. Tras la curva los conos están más separados: dale caña.

→ DESAFÍO 45
- Tramo de Estoril (RC211V).
- Tiempo: 30,500 (Bronce), 29,560 (Plata), 28,630 (Oro).

Pasa por las dos primeras parejas muy despacio y entre los siguientes lo más deprisa que puedas, sin frenar hasta la segunda curva.

→ DESAFÍO 46
- Tramo de Valencia (YZR-M1).
- Tiempo: 51,60 (Bronce), 50,40 (Plata), 49,730 (Oro).

Las parejas de las curvas están muy pegadas al exterior, así que debes tomarlas muy abiertas y frenando.

→ DESAFÍO 47
- Tramo de Phillip Island (RS-RW).
- Tiempo: 36,600 (Bronce), 35,450 (Plata), 34,57 (Oro).

Las parejas están muy separadas y el tiempo te exige que las pases muy rápido. Intenta frenar sólo en la bajada de la segunda curva.

→ DESAFÍO 48
- Tramo de Training (YZR-M1).
- Tiempo: 25,25 (Bronce), 24,10 (Plata), 23,68 (Oro).

Los conos no están muy juntos y puedes pasar rápido. Ten cuidado en las curvas: en la tercera debes frenar.

→ DESAFÍO 49
- Tramo de Sepang (RC211V).
- Tiempo: 35,35 (Bronce), 33,99 (Plata), 31,43 (Oro).

Pasa todos los conos de la recta sin frenar. Puedes zigzaguear, pero cuando pases por una pareja hazlo ya girando hacia la siguiente.

→ DESAFÍO 50
- Tramo de Suzuka (RC211V).
- Tiempo: 18,66 (Bronce), 18,150 (Plata), 17,700 (Oro).

Frena y gira a la derecha cuando pases por la segunda pareja: después te espera una chicane que debes tomar muy despacio. Puedes trazar la curva ancha rápido.

→ DESAFÍO 51
- Tramo de Motegi (RC211V).
- Tiempo: 23,980 (Bronce), 22,350 (Plata), 22,00 (Oro).

Aunque es sobre suelo mojado, es fácil. La clave está en frenar con antelación antes de la curva, y tomarla muy abierta y despacio.

→ DESAFÍO 52
- Tramo de Phakisa (YZR-M1).
- Tiempo: 37,67 (Bronce), 36,75 (Plata), 35,93 (Oro).

Tras un primera curva que debes trazar muy por el exterior, te esperan dos en las que los conos están en el interior. Con la primera, usa el método fuera-dentro-fuera, pero de la segunda sal por el interior.

→ DESAFÍO 53
- Tramo de Nelson Piquet (GSV-R).
- Tiempo: 34,34 (Bronce), 33,40 (Plata), 32,240 (Oro).

En la segunda curva, frena con antelación, apura la trazada por el interior y pasa por una pareja de conos. Ya en la recta, toma TODAS las parejas sin decelerar. Intenta pasar pegado al cono del lado por el que está la siguiente pareja.

→ DESAFÍO 54
- Tramo de Losail (YZR-M1).
- Tiempo: 38,350 (Bronce), 37,00 (Plata), 36,350 (Oro).

Sal de la curva por el exterior para pasar los conos de después. Traza la segunda curva por el interior. En la horquilla usa fuera-dentro-fuera. En la última curva, entra por el interior, traza por el exterior y sal por dentro.

DESAFÍOS DE CONOS (TIPO B)

Igual que antes, pero cada vez que consigas premio la distancia entre los conos de cada pareja se estrechará.

→ DESAFÍO 55
- Objetivo: Tramo de Mugello
- Tiempo: 20,000 / Moto: RC211V

Frena con firmeza para trazar la primera curva y sal por el interior. Pasa la segunda curva con el método fuera-dentro-fuera.

→ DESAFÍO 56
- Objetivo: Tramo de Sachsenring
- Tiempo: 29,000 / Moto: RC211V

Traza la primera curva por el exterior hasta que pases por la cuarta pareja de conos y tengas que desviarte a la izquierda. En la siguiente curva, frena y toma con cuidado la pareja exterior.

→ DESAFÍO 57
- Objetivo: Tramo de Catalunya
- Tiempo: 18,230 / Moto: RC211V

Una larga recta en la que tendrás que "zigzaguear". Acelera todo el tiempo. Entra en cada pareja ya en dirección a la siguiente.

→ DESAFÍO 58
- Objetivo: Tramo de Le Mans
- Tiempo: 21,800 / Moto: RC211V

Frena con firmeza justo antes de la primera pareja de conos para después trazar cerrada una curva de la que debes salir por el interior. En la recta ve a toda velocidad.

→ DESAFÍO 59
- Objetivo: Tramo de Assen
- Tiempo: 19,000 / Moto: YZR-M1

Pisa a fondo todo el tiempo y decelera un poco justo cuando vayas a tomar la última curva, que es ligeramente más pronunciada.

→ DESAFÍO 60
- Objetivo: Tramo de Jerez
- Tiempo: 17,480 / Moto: YZR-M1

Las parejas de conos están muy juntas, dejándote poco margen. Toma las dos curvas muy despacio.

→ DESAFÍO 61
- Objetivo: Tramo de Donington
- Tiempo: 34,250 / Moto: RS-RW

Tras la recta te espera una cerrada horquilla: frena con firmeza y trázala despacio con el método fuera-dentro-fuera. Entra en la siguiente horquilla por el exterior, trázala también por el exterior y salir por el interior.

→ DESAFÍO 62
- Objetivo: Tramo de Paul Ricard
- Tiempo: 26,820 / Moto: RC211V

Sobre suelo mojado. Frena en seco antes de llegar a la cuarta pareja, toma la curva por el interior y sal por exterior. No pises fuera de la pista. En la recta final, muévete con suavidad.

→ DESAFÍO 63
- Objetivo: Tramo de Phakisa
- Tiempo: 37,080 / Moto: RSW

La primera parte puedes hacerla sin frenar. Frena en la curva 3 y tómala con el método fuera-dentro-fuera. En la curva final, traza y sal por el interior.

→ DESAFÍO 64
- Objetivo: Tramo de Nelson Piquet
- Tiempo: 40,000 / Moto: GSV-R

En la primera curva los conos siguen la trazada natural, así que síguela tú también y sal por el interior. En la siguiente curva tienes que ajustarte un poco más a las parejas de conos. Pero la más peligrosa es la curva final: frena con tiempo y tómala despacio.

→ DESAFÍO 65

Objetivo: Tramo de Losail
Tiempo: 54,480 / Moto: RC211V

Volvemos al asfalto mojado. Te encuentras ante una gran "S". La primera curva trázala a media velocidad, pero en la segunda frena con firmeza y traza despacio. Toma las 2 curvas que quedan con prudencia.

DESAFÍOS DE SUPERVIVENCIA

Tu objetivo en vencer al rival en una vuelta. Si él gana, el desafío acabará. Pero si ganas tú, tu rival cambiará por otro cuando cruce la meta, sin pausa alguna y quedando intacta la ventaja que le lleves. Si vences a dos rivales, consigues Bronce; si vences a cuatro, Plata; y si vences a seis, el Oro. Mira con cuidado la sección "Circuitos" de esta guía para conocer el trazado a fondo. Junto al número del desafío te indicamos el circuito donde se corre.

- **Desafío 66: Pakhisa**
Cilin.: Moto GP / Moto: YZR-M1
- **Desafío 67: Pakhisa**
Cilindrada: 250 cc / Moto: RS-RW
- **Desafío 68: Pakhisa**
Cilindrada: 125 cc / Moto: SRS
- **Desafío 69: Nelson Piquet**
Cil.: Moto GP / Moto: RC211V
- **Desafío 70: Nelson Piquet**
Cilindrada: 250 cc / Moto: RS-RW
- **Desafío 71: Nelson Piquet**
Cilindrada: 125 cc / Moto: RSW
- **Desafío 72: Losail**
Cilindrada: 500 cc / Moto: RC211V
- **Desafío 73: Losail**
Cilindrada: 250 cc / Moto: RSW
- **Desafío 74: Losail**
Cilindrada: 125 cc / Moto: DERBI
- **1 Desafío 75: Training**
Cilind.: Moto GP / Moto: YZR-M1

DESAFÍOS DE FRENADA

En estos desafíos debes acelerar en una recta y parar completamente en la zona delimitada en un tiempo límite. Cuando logres un premio, la zona de parada será más pequeña.

→ DESAFÍO 76
- Objetivo: Zona de Mugello
- Tiempo: 20,700 / Moto: RC211V
- **Bronce y Plata:** Frena a los 15 seg.
- **Oro:** frena a los 15,5 segundos.

→ DESAFÍO 77
- Objetivo: Zona señalizada de Estoril
- Tiempo: 21,700 / Moto: RSW
- **Bronce y Plata:** Frena a los 16 seg.
- **Oro:** frena a los 16,5 segundos.

→ DESAFÍO 78

Objetivo: Zona señalizada en Estoril
Tiempo: 26,170 / Moto: RSR
- **Bronce y Plata:** Frena a los 20 seg.
- **Oro:** frena a los 20,5 segundos.

UNO CONTRA UNO (TIPO B)

Tu objetivo es superar a tu rival en tramos concretos.

→ DESAFÍO 79

Objetivo: Vence a Max Biaggi
Circuito: Estoril / Moto: RC211V

Ponte por delante en la primera curva. La clave está en frenar cuando lleves unos doce segundos. Después, toma la curva utilizando el método fuera-dentro-fuera.

→ DESAFÍO 80

Objetivo: Vence a Hiroshi Aoyama
Circuito: Losail / Moto: RS-RW

Es clave tomar bien la primera curva. Acelera hasta que lleves 17 segundos en carrera, frena en seco y traza la curva con el método fuera-dentro-fuera, el mismo que debes utilizar con la segunda curva.

→ DESAFÍO 81

Objetivo: Vence a Héctor Barberá
Circuito: Catalunya / Moto: RSW

Acelera a tope en la recta durante unos 21 segundos, frena después y traza la primera curva. Debes ponerte por delante en esta curva y cerrarle "la puerta" a tu rival si acelera para intentar pasarte.

DESAFÍOS EN OTROS MODOS DE JUEGO

Los desafíos del 82 al 125 te retan a lograr determinados éxitos en los otros modos de juego. A continuación, te detallamos estas condiciones y cómo conseguir los premios.

→ DEL 82 AL 100 (ARCADE)

Tienes que ganar todas las carreras que indicadas en el Modo Arcade. Si ganas en una cilindrada conseguirás el trofeo de Bronce, si lo consigues en dos el de Plata y en tres el de Oro.

→ DEL 101 AL 119 CONTRARRELOJ)

Cada desafío te reta a conseguir marcas en las tres cilindradas en un circuito. Si lo logras en una cilindrada, ganas el Bronce, en dos, el de Plata, y en las tres, el de Oro.

→ DEL 120 AL 123 (TEMPORADA)

Los desafíos del 120 al 122 te piden que ganes los campeonatos de 125 cc, 250 cc y Moto GP. El 123 te pide que ganes los tres campeonatos.

→ DESAFÍO 124 (ENTRENAMIENTO)

Completa todas las pruebas del Entrenamiento. Si las completas con marca de Plata lograrás el trofeo de Plata. Si logras Oro... Ya sabes.

→ DESAFÍO 125

Tienes que superar todos los desafíos del juego. Si los completas todos con marca mínima de Plata, lograrás Plata. Si las completas en Oro, lograrás el Oro.


DESAFÍO 60


DESAFÍO 63


DESAFÍO 73


DESAFÍO 77


DESAFÍO 81



Género
DESARROLLADOR
Desarrollador
KONAMI
Editor
KONAMI
Lanzamiento
YA DISPONIBLES
PRECIO
29,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
DE 1 A 8
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
TRAS CADA PARTIDO
PÁGINA WEB
WWW.KONAMI-PES4.COM

APRENDE A DOMINAR EL **FÚTBOL TOTAL**

Pro Evolution Soccer 4

Si quieres ser un auténtico astro del balompié debes dominar todos los aspectos del fútbol, desde elegir la mejor alineación a saber cuándo cambiar de estrategia. Eso sí, al final lo que importa son los goles y nosotros te explicamos cómo marcar los mejores.

» MOVIMIENTOS EN DEFENSA


PRESIÓN


ENTRADA AL SUELO


CARGA CON EL HOMBRO


CAMBIO DE JUGADOR

1. PRESIÓN Y ENTRADAS

1. PRESIÓN
• **Ejecución:** ✖
• **Descripción:** para quitar el balón a un rival metiendo la pierna. No te sacarán tarjeta.

2. DOBLE PRESIÓN
• **Ejecución:** ■.
• **Descripción:** pide ayuda a otro defensor para presionar a un delantero.

3. ENTRADA AL SUELO
• **Ejecución:** ●
• **Descripción:** 100% eficaz, ya que aunque no arrebates el balón interrumpirás el ataque rival. Suelen acarrear tarjetas.

4. CARGA CON EL HOMBRO
• **Ejecución:** ■.
• **Descripción:** una forma sutil de hacer falta sin que te muestren tarjeta.

5. AGUANTE
• **Ejecución: R2** sin pulsar ninguna dirección.
• **Descripción:** permanece delante del atacante para evitar que pueda regatearte o asistir con facilidad.
Te servirá para cortar los contraataques y que tu defensa se coloque.

2. ESTRATEGIA

1. CAMBIO DE JUGADOR
• **Ejecución: L1.**
• **Descripción:** cuando el defensor que manejas no está bien colocado, cambia de futbolista para cortar el ataque.

2. CAMBIO DE ESTRATEGIA
• **Ejecución: L2 + ●, ■ ó ▲** según asignadas.
• **Descripción:** permite optar entre distintas estrategias según el desarrollo del partido.

3. FUERZA EL FUERA DE JUEGO
• **Ejecución: R1 + R2.**
• **Descripción:** adelanta tu defensa para que el delantero se quede solo al recibir el pase y piten fuera de juego. Un retraso supondrá gol.

3. PORTERO

1. SALIDA
• **Ejecución:** ▲.
• **Descripción:** el portero sale.

2. DEJA CAER EL BALÓN
• **Ejecución: R1.**
• **Descripción:** el portero se sumará al ataque con el balón controlado.

3. ESTÍRATE EN LOS PENALTIS
• **Ejecución:** ■ + dirección para tirarte suavemente y ● para forzar la estirada.
• **Descripción:** tirarse a un lado.

4. BARRERA EN LAS FALTAS

1. SALTO
• **Ejecución:** ■.
• **Descripción:** intenta cortar el balón si el tiro es elevado.

2. INMOVILIZAR LA BARRERA
• **Ejecución:** ✖.
• **Descripción:** ningún jugador salta. Para cortar tiros rasos.

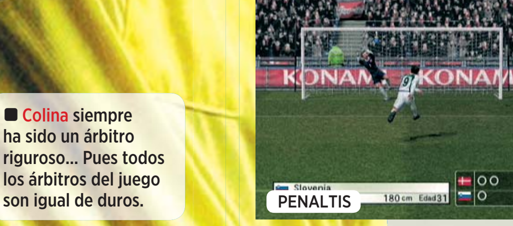
3. ADELANTARSE
• **Descripción:** avanza cuando el rival toque el balón en una falta indirecta.
• **Ejecución: R1.**


CAMBIO DE ESTRATEGIA


FUERA DE JUEGO


SALIDA DEL PORTERO

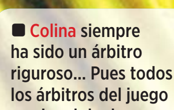

DEJAR CAER EL BALÓN


PENALTIS


LA BARRERA SALTA


BARRERA INMÓVIL


ADELANTAR LA BARRERA


■ Colina siempre ha sido un árbitro riguroso... Pues todos los árbitros del juego son igual de duros.

MOVIMIENTOS EN ATAQUE

1. CONTROLES

1. PARAR EL BALÓN
- **Ejecución: R2** tras soltar dirección.
- **Descripción:** pisa el balón para pararte en seco. De espaldas a la portería te darás la vuelta rápidamente.

2. ADELANTAR EL BALÓN
- **Ejecución: L1 + R1**.
- **Descripción:** asegúrate de que no haya ningún defensa cerca. Te servirá para precisar el centro o el tiro.

3. CONTROL ORIENTADO
- **Ejecución: R2 + ➔**.
- **Descripción:** te servirá para dar velocidad a la ofensiva y deshacerte de los defensas con un movimiento.

4. CONTROL ANTICIPADO DEL JUGADOR
- **Ejecución: R1 + R2.**
- **Descripción:** controla al jugador que recibe un pase. Ideal para evitar que toque un balón que se va fuera.

5. DEJAR PASAR EL BALÓN
- **Descripción:** si detrás de ti hay un compañero, deja pasar el balón y despistarás a la defensa.
- **Ejecución: R1** en la trayectoria del pase y otra vez **R1** justo cuando llegue el balón (sin tocar dirección).

6. CONTROL CON EL PECHO
- **Descripción:** para controlar un balón por alto, si estás libre de marca.
- **Ejecución: R2.** Si indicas una dirección, asistirás a un compañero.

7. DESPLAZAMIENTO LATERAL CON EL BALÓN
- **Descripción:** aguanta el balón frente a un rival y espera a que un compañero se desmarque para moverte por el lateral y subir la banda.
- **Ejecución: L2**, ➔ y 2 veces ⬇ ó ⬆.

2. PASES

1. PASE RASO
- **Ejecución:** ✖ + dirección.
- **Descripción:** el movimiento básico.

2. PASE LARGO ALTO
- **Ejecución:** ●
- **Descripción:** para cambiar el juego de banda o lanzar un contraataque.

3. PASE LARGO BOMBEADO
- **Ejecución: R2 + ●**
- **Descripción:** poco útil.

4. CUELGUE AL ÁREA
- **Ejecución:** ● pase alto, ● x2 a media altura, ● x3 pase raso.
- **Descripción:** para colgar balones al área cuando estás cercar del córner.

5. PASE LARGO CRUZADO
- **Ejecución: L1 + ●**
- **Descripción:** para cambiar de banda o buscar la espalda del rival.

6. PASE AL HUECO
- **Ejecución:** ▲
- **Descripción:** para contraataques.

7. PASE AL HUECO ELEVADO
- **Ejecución: L1 + ▲**
- **Descripción:** como el anterior, pero más difícil de cortar y más impreciso.

8. PASE AL PRIMER TOQUE
- **Ejecución:** ✖ + ✖.
- **Descripción:** los jugadores de poca calidad en el pase perderán el balón.

9. PASE LARGO CON EFECTO
- **Ejecución:** ● + dirección.
- **Descripción:** precisa un poco más el pase largo.

10. PASE MANUAL RECTO (no dirigido)
- **Ejecución: R2 + ➔**.
- **Descripción:** pase mucho más impreciso y difícil que el automático.

11. PARED
- **Ejecución: L1 + ✖, L1 + ✖** (pared rasa); y **L1 + ✖, L1 + ●** (pared alta).
- **Descripción:** permite abrir huecos en el centro de defensas pobladas.

12. TACONAZO
- **Ejecución:** ✖ + ⬅.
- **Descripción:** ahorrarás tiempo en un contraataque.

3. REGATES

1. CORRER
- **Ejecución: R1**
- **Descripción:** para que los ataques sean eficaces tus jugadores deben correr, pero sin abusar.

2. ARRANQUE RÁPIDO
- **Ejecución: R2** + diagonal.
- **Descripción:** podrás deshacerte de un defensor cuando tu jugador tenga una buena potencia de arranque.

3. PASE LATERAL
- **Ejecución: R2 + ⬇, R2 +** lado.
- **Descripción:** aguanta el balón con un paso lateral y espera a que algún compañero se desmarque.

4. SOMBRERO
- **Ejecución:** con la pelota botando y de cara al jugador pulsa ⬅. Para esquivar una entrada pulsa **R1 +➔ ⬆ ⬇**.
- **Descripción:** ideal si te presionan al recibir el balón.

5. MARSELLESA
- **Ejecución:** Gira 360º en el stick derecho. Si luego pulsas **R3** y el jugador es muy bueno, asistirá a un compañero.• **Descripción:** giro de 360º sobre el balón. Para jugadores de calidad.

ADELANTAR EL BALÓN


CONTROL CON EL PECHO

6. BICICLETA
- **Ejecución:** ➔,➔. También **R2, R2** (sin dirección) y para hacerla triple **L1,L1, L1** (sin dirección).
- **Descripción:** amago con las piernas.

7. AMAGOS DE TIRO
- **Ejecución:** ■ + ✖.
- **Descripción:** ayuda a regatear.

8. AUTOPASE
- **Ejecución: R1 + R2** + diagonal.
- **Descripción:** para deshacerte de tu marcaje. Úsalo con jugadores rápidos.

9. FINTA O DRIBLIN
- **Ejecución:** ➔ ➔ y ⬇ ó ⬆ de cara a portería **+ R1**.
- **Descripción:** desplaza el balón controlado hacia un lado mientras corres para regatear al defensor.

10. REGATE A DOS PIES
- **Ejecución:** cerca de un defensor y próximo a la portería pulsa en el stick adelante, un lado y adelante.
- **Descripción:** sólo para jugadores de gran calidad. Similar a la finta.

4. TIROS

1. TIRO SENCILLO
- **Ejecución:** ■.
- **Descripción:** movimiento básico. Intenta ajustar el balón a los palos.

2. TIRO MUY POTENTE
- **Ejecución:** ■ **+ R2.**
- **Descripción:** úsalo cuando te encuentres fuera del área o para rematar de cabeza si estás lejos.

3. TIRO CON EFECTO
- **Ejecución:** ■ + dirección.
- **Descripción:** muy poco eficaz.

4. VOLEA O REMATE DE CABEZA
- **Ejecución:** ■ cuando el balón esté próximo al jugador por el aire (volea: mantén presionado **R2**).
- **Descripción:** para pases aéreos.

5. VASELINA
- **Ejecución: L1 +** ■.
- **Descripción:** si el portero sale de su portería. Golpea muy suave.

5. FALTAS Y SAQUES

1. CAMBIA DE JUGADORES
- **Ejecución: Select**.
- **Descripción:** para que tire otro jugador o para que toque en corto.

2. AJUSTAR TIRO
- **Ejecución: R1 +** ■. También puedes darle efecto con dirección tras tirar.
- **Descripción:** para no se vaya al cielo y haga una parábola.

3. SAQUE DE BANDA CORTO
- **Ejecución:** ✖ ó ▲.
- **Descripción:** a un jugador cercano.

4. SAQUE DE BANDA LARGO
- **Ejecución:** ●.
- **Descripción:** a un jugador lejano.

5. TOQUE EN FALTAS INDIRECTAS
- **Descripción:** un jugador tocará el balón para que otro tire.
- **Ejecución: R3**.


PASE LARGO ALTO


PASE LARGO CRUZADO


SOMBRERO


VOLEA


VASELINA

ESTRATEGIA

1. SUSTITUCIONES

Antes de comenzar el partido debes elegir qué jugadores quieres en el once inicial, los suplentes y los no convocados. **Ten en cuenta: el cansancio acumulado, la calidad, colocar a cada jugador en su puesto y el estado de ánimo**. Si el adversario es muy débil, reserva a tus estrellas para que se recuperen.
A lo largo del partido **sólo podrás hacer tres cambios,** así que reserva uno por si alguien se lesiona. Introducir piernas frescas en la segunda parte siempre ayudará al rendimiento del equipo.

2. ALINEACIÓN

Configura tu equipo con una formación adecuada según tus ideales del fútbol, aunque a veces deberás olvidarlos para atender a las circunstancias del partido. Así, a veces deberás arriesgar colocando más delanteros si vas perdiendo o más defensas si quieres conservar el resultado. Si no tienes una idea clara, **te recomendamos que uses una formación clásica y equilibrada como 4-4-2, 4-3-3 ó 4-2-3-1**.
Recuerda que **puedes cambiar la posición de tus jugadores** para tapar los defectos de la formación.

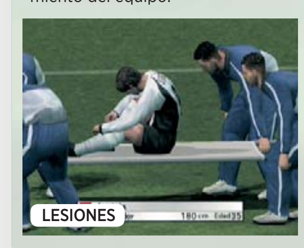
3. AJUSTES DE EQUIPO

Complementa la formación seleccionada y **potencia todas sus virtudes o reduce sus defectos con el nivel ataque/defensa de tu equipo**. Así, si tu estrategia es muy ofensiva puedes potenciarla con una tendencia atacante o potenciar la escasa defensa con una tendencia defensiva. **Te aconsejamos que la modifiques a lo largo del partido** según las circunstancias.
También has tener en cuenta cómo quieres que trabaje tu defensa:
- **Con libero:** jugador que apoya a los zagueros.
- **En línea:** ideal para defender provocando el fuera de juego.
- **Normal:** los jugadores se colocan en su zona con cierta movilidad.

Para que todo esto tenga auténtico efecto, **combínalo con la intensidad de la línea defensiva, la zona de presión del centro del campo, forzar el fuera de juego y la tendencia de tu equipo a contraatacar**. Combina la zona de presión y el contraataque para no dejar tocar el balón a tu rival e intentar sorprenderle, o una línea defensiva muy fuerte que impida a los delanteros rivales hacer gol en tu portería.

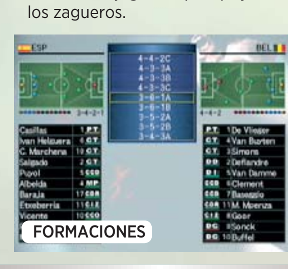
4. CONFIGURACIÓN INDIVIDUAL

Aunque el fútbol es un juego en equipo, no debes abandonar las individualidades de tus jugadores y explotar sus cualidades. Reconoce en primer lugar **qué jugadores son buenos atacantes** y buenos defensores para asignar su actitud en el terreno.
Por si fuera poco, también debes tener en cuenta a los jugadores del equipo rival, ya que te aconsejamos que hagas **marcajes intensivos** a los galácticos que puedan romper tu defensa y hacerte gol.


LESIONES



ALINEACIONES


FORMACIONES


ESTRATEGIAS


MARCAJES

TODAS LAS CLAVES PARA CONVERTIRSE EN **FERNANDO ALONSO**

Formula One 05

Para ganar el Mundial de la F-1 hacen falta muchas cosas: un buen coche, mucho talento, experiencia y conocimientos técnicos y mecánicos. No podemos ayudarte con el talento (para eso, trata de imitar a Alonso) y los mejores monoplazas los pone este genial juego. Eso sí, si quieres aprovecharte de nuestra experiencia y conocimientos técnicos, no te pierdas esta guía.

Género
VELOCIDAD
Desarrollador
SCEE
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
29,99 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
DE 1 A 2
MODO ONLINE
DE 1 A 10 JUGADORES
GUARDAR PARTIDAS
TRAS CADA CARRERA
PÁGINA WEB
HTTP://ES.PLAYSTATION.COM/GAMES/GAMESINFO04_GAME.JHTML?LOCALE TITLEID=1063220&LINKTYPE=SSL

NOCIONES BÁSICAS DE **CONDUCCIÓN**







1. LA TRAZADA CORRECTA

• **El factor decisivo** para ganar las carreras es saber trazar todo tipo de curvas y conseguir los mejores tiempos en cada vuelta. Las décimas de segundo de las trazadas son decisivas.
• **El sistema es sencillo:** frena antes de tomar la curva y trázala desde el exterior (1) hacia el interior para tocar el piano interno en el punto intermedio de la curva (2). Comienza a acelerar al salir de la curva para que la inercia desplace tu coche hasta el piano exterior de la curva y salgas lo más rápido posible. Si la curva es muy larga regula la trazada y la velocidad del monoplaza con el uso del acelerador.

2. EL CAMBIO DE MARCHAS

• **Si eres novato** usa cambio de marchas automático para no liarte con la trazada, el freno, la marcha (3)...
• **Cuando adquieras experiencia** usa el cambio manual para lograr más aceleración. **Pero cuidado,** un cambio precipitado provocará una aceleración deficiente (4) y uno tardío una rotura del motor.

3. ADELANTA Y EVITA SER ADELANTADO

Uno de los aspectos más complicados y que debes dominar a la perfección si quieres ser campeón del mundo son los adelantamientos.
Ten en cuenta que existen **tres formas de adelantar** en la Fórmula Uno:
•**Mejorando los tiempos de repostaje en boxes** o escogiendo la estrategia correcta de cada carrera. Sin lugar a dudas es la más segura, aunque depende de las circunstancias de carrera.
•**Aprovechando la velocidad** punta de tu monoplaza en una recta (5). Intenta salir de la curva que precede a la recta lo más rápido, y cerca del piloto que te precede para aprovechar su rebufo y adelantarle antes de la siguiente curva.
•**Retrasa al máximo la frenada** previa a una curva cerrada y colócate en interior (6). Aunque es la más peligrosa, ya que puedes colisionar o salirte del trazado, es la más usada y la más espectacular. Tras rebasar a tu rival, cierra la trazada a la salida de la curva para que no pueda contraatacar.
• **Para evitar ser rebasado** por el piloto que te precede y que circula más rápido cierra el ángulo interno (7) al paso de las curvas, aunque esto te suponga trazarlas más lento de lo normal y evita que aproveche tu rebufo en las rectas.

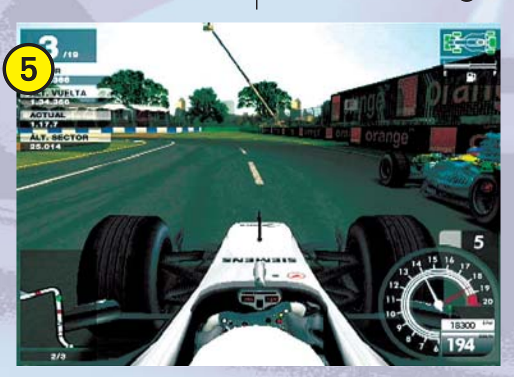
4. LOS TIEMPOS Y EL RITMO DE CARRERA

•**Las carreras de Fórmula Uno suelen ser muy largas** y hay muchas variaciones de puestos debido a las continuas entradas en boxes.
• **La mejor forma de saber el ritmo** que llevas es vigilar en cada vuelta el tiempo que haces y tener más en cuenta tus cronos que los de los rivales. Debes conseguir **mejorar los tiempos a medida que das vueltas y el peso del carburante se reduce**.
• **Para orientar tu ritmo** con respecto a los rivales que te preceden y los que van detrás tuya, **observa las marcas** que aparecerán por los pasos de los sectores del circuito. (8)

5. ESTRATEGIA DE CARRERA

La estrategia se basa fundamentalmente en la elección de neumático (9) y las paradas en boxes (10) que vas a realizar.
• La clave está en conseguir **las mejores marcas posibles cuando el monoplaza está descargado** de combustible, hacer marcas competitivas cuando va cargado y evitar el tráfico de coches lentos (11).





■ **Fernando Alonso** se convirtió en el campeón del mundo del campeonato de 2005. ¿Quieres emularle?

CONSEJOS

• Si eres novato **usa todas las ayudas de conducción**, sobretodo la de trazada y frenado.
• **Conoce todas las banderas** del reglamento para saber qué sucede a lo largo de la carrera y no ser penalizado. (1)
• **Utiliza las sesiones de entrenamientos libres** del viernes y el sábado para conocer el circuito y hacer al coche las mejoras oportunas.
• **No intentes atajar ni echar a tu rival** de la pista. Jugar sucio en la Fórmula Uno siempre se penaliza.
• **Especula con los tiempos** y tu posición para no arriesgar si tu posición de carrera es muy buena.
• **No intentes adelantar a lo loco.** Estudia el trazado para conocer las zonas más seguras para hacerlo.
• **Controla en medidor de tracción** para saber en qué puntos del circuito puedes sufrir un trompo. Ten en cuenta que sucede a bajas velocidades, cuando giras la dirección, aceleras y hay un cambio de rasante.
• **Bloquear las ruedas en una frenada** mientras giras (verás el humo de la goma quemada) (2) hace que se degrade más el neumático, pero te puede ser de ayuda en las curvas muy cerradas para girar más.
• **Para adelantar a los doblados** aguarda a que se retiren de la trazada normal o aprovecha las rectas del circuito.
• **No arriesgues un adelantamiento** en la vuelta previa a entrar en boxes, salvo que el coche que te preceda sea mucho más lento que tú y sea fácil adelantar.
• **Si pierdes la adherencia de las ruedas traseras** y ves que vas a hacer un trompo, no pierdas la calma. Sólo tienes que soltar el acelerador y girar la dirección en el sentido opuesto al derrape para intentar controlarlo.
• **No apures demasiado las curvas rápidas** ya que si una rueda de tu coche pisa grava o hierba del interior perderás el control.
• **No te fíes de las posiciones durante la carrera** ya que variarán continuamente debidos a las entradas en boxes.
• **Sigue la marca oscura del asfalto** para saber cual es la trazada correcta del circuito.
• **Nada más comenzar la carrera puedes remontar** varios puestos (al más puro estilo Fernando Alonso) si tomas el interior de la primera curva y retrasas al máximo la frenada. Extrema las precauciones en estos instantes, ya que el riesgo de colisión es muy alto. (3)
• **Aprovecha el rebufo del coche que te precede** en las rectas de los circuitos. De esta forma conseguirás que tu coche corra más y podrás adelantarle.
• **No uses el cambio manual** a no ser que seas un piloto experto.
• **Conoce la posición de carrera de tus rivales** del mundial. De esta forma podrás ver si tu posición en carrera es buena o necesitas remontar puestos.
• **Pisa los pianos internos de la chicane** para hacer una trazada lo más recta y rápida posible, sin necesidad de frenar.
• **Tras una salida de pista reincorpórate** con la dirección sin girar y acelerando con suavidad para no sufrir un trompo nada más pisar el asfalto.







• **Para ayudarte a escoger la estrategia adecuada en cada caso,** ten en cuenta las ventajas e inconvenientes de cada una. También debes tener en cuenta las peculiaridades del Gran Premio al que te enfrentas.

• NEUMÁTICOS BLANDOS
Ventajas: Conseguirás una adherencia máxima desde las primeras vueltas, lo que te asegurará unas buenas marcas.

Inconvenientes: Se degradan con facilidad y, si bloqueas demasiado las ruedas en frenadas prolongadas, puedes sufrir la falta de adherencia en las vueltas finales.

• NEUMÁTICOS DUROS
Ventajas: Aseguras la adherencia media de tus neumáticos a lo largo de toda la carrera. Es el compuesto más utilizado.

Inconvenientes: La adherencia no es tan buena como en un compuesto blando, sobre todo en las primeras vueltas (hasta que coge temperatura). Esto hace que puedas perder tiempo al principio.

• VARIAS PARADAS EN BOXES
Ventajas: Podrás hacer una buena clasificación de parrilla, ya que tu coche podrá dar la segunda vuelta de clasificación con poco combustible. Esto te garantiza buenas marcas en carrera, teniendo en cuenta que tu coche irá muy ligero de carga de combustible. Además, al rodar tan rápido te resultará más fácil adelantar.

Inconvenientes: Perderás demasiado tiempo y puestos entrando en boxes. Deberás neutralizar este tiempo perdido con las buenas marcas de carrera.

• UNA PARADA EN BOXES
Ventajas: No perderás tiempo entrando en boxes varias veces. Además, podrás adelantar sin peligro a los pilotos que entren varias veces.

Inconvenientes: El ritmo de carrera será lento debido a la alta carga de carburante, incrementando la dificultad de adelantamiento. Además, deberás hacer una primera manga de clasificación excelente para conseguir un puesto en la parrilla de salida no muy malo por el peso del combustible de la segunda manga de clasificación.

6. BOXES

• Si te decides por el **boxes interactivo** (12) conseguirás **mejores tiempos** (a no ser que te confundas a la hora de la combinación de botones) con lo que ahorrarás segundos de carrera que pueden ser muy importantes al final.
• Si entras en boxes únicamente **para repostar** (no has sufrido ningún accidente ni daño) la combinación que debes llevar a cabo es: ●, ●, ■.
• Ten cuidado a la hora de entrar y salir, ya que el **trazado suele ser muy estrecho** (13) y puedes colisionar con los muros o salirte del asfalto.
• No te preocupes por el **limitador de velocidad:** saltará automáticamente.

7. LA LLUVIA

Uno de los factores que debes tener en cuenta a la hora de conducir un Fórmula Uno es la **adherencia** de los neumáticos en el asfalto.
• Cuando el **asfalto está mojado** y llueve ligeramente (14), calza **neumáticos mixtos** y reduce sensiblemente el ritmo de carrera.
• **Si la lluvia es intensa, usa neumáticos de lluvia** (15) y reduce aún más el ritmo.
Es muy importante que escojas el compuesto adecuado, ya que una mala elección supondrá un adherencia pésima del monoplaza y un desgaste rapidísimo de sus gomas que te llevarán irremediablemente a los últimos puestos de carrera.

8. ACCIDENTES

Desde tus primeros pasos como piloto debes tener en cuenta que **siempre es mejor perder unas décimas** del crono por ser prudente en la trazada de una curva **que sufrir una salida de pista** que te haga perder muchos segundos o un accidente (16) que te obligue a abandonar.
Si tu coche sufre el menor desperfecto pulsa rápidamente **SELECT** unos segundos antes de entrar en boxes para repararlos.

















MECÁNICA

CONFIGURACIÓN RÁPIDA

PRIORIDAD CARGA AERODINÁMICA

ADHERENCIA	VELOCIDAD
EFECTO POSITIVO: Máximo agarre y control. EFECTO NEGATIVO: Pérdida de aceleración. IDEAL PARA CIRCUITOS: Sinuosos con cambio de rasante. EJEMPLO: Mónaco.	EFECTO POSITIVO: El coche correrá más y conseguirás mejores tiempos. EFECTO NEGATIVO: Corres el riesgo de perder la tracción del coche. IDEAL PARA CIRCUITOS: Rápidos y lisos. EJEMPLO: Melbourne.

EQUILIBRIO DE COCHE

SUBVIRAJE	SOBREVIRAJE
EFECTO POSITIVO: Facilita la trazada de curvas rápidas. EFECTO NEGATIVO: Te costará meter el coche en curvas lentas. IDEAL PARA CIRCUITOS: Rápidos, sin horquillas ni chicane. EJEMPLO: Shanghai.	EFECTO POSITIVO: Podrás retrasar la frenada en la toma de curvas cerradas. EFECTO NEGATIVO: Puede resultar complicado controlar el coche en curvas rápidas. IDEAL PARA CIRCUITOS: Sinuosos con muchas curvas cerradas. EJEMPLO: Magny-Cours.

AJUSTE DE MARCHAS

VELOCIDAD	ACELERACIÓN
EFECTO POSITIVO: Podrás rebasar a tus rivales por velocidad punta. EFECTO NEGATIVO: Sufrirás a la salida de las curvas lentas por falta de aceleración. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con ritmo de carrera medio-alto. EJEMPLO: Cataluña.	EFECTO POSITIVO: Conseguirás una buena salida de las curvas cerradas. EFECTO NEGATIVO: Te será difícil superar los 300 km/h. IDEAL PARA CIRCUITOS: Sinuosos, con muchas curvas cerradas. EJEMPLO: Ímola.

CONTROL DEL COCHE

SUAVE	DURO
EFECTO POSITIVO: El coche se adherirá mejor en superficies desiguales. EFECTO NEGATIVO: La trazada de las curvas será más lenta. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con asfalto irregular y cambio de rasante. EJEMPLO: Mónaco.	EFECTO POSITIVO: La trazada de las curvas será óptima. EFECTO NEGATIVO: Puedes perder el control en situaciones irregulares. IDEAL PARA CIRCUITOS: Sinuosos, con firme plano. EJEMPLO: Suzuka.

COMBUSTIBLE

MUCHAS VUELTAS	POCAS VUELTAS
EFECTO POSITIVO: No necesitarás entrar muchas veces en boxes. EFECTO NEGATIVO: El rendimiento del coche será más bajo. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con entrada y salida de boxes lentas. EJEMPLO: Interlagos.	EFECTO POSITIVO: El rendimiento del coche será pleno. EFECTO NEGATIVO: Perderás mucho tiempo entrando varias veces en boxes. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con entrada y salida de boxes rápidas. EJEMPLO: Mónaco.

DINÁMICA DE MOVIMIENTOS

AJUSTE DE FRENADA

MÁS POTENCIA EN LAS RUEDAS DELANTERAS	MÁS POTENCIA EN LAS RUEDAS TRASERAS
*VER SUBVIRAJE.	*VER SOBREVIRAJE.

CONFIGURACIÓN DEL CONTROL DE TRACCIÓN

ALTO	BAJO
EFECTO POSITIVO: Adherencia perfecta. EFECTO NEGATIVO: Pérdida de aceleración y velocidad punta. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con cambios de rasante en curvas. EJEMPLO: Bahrain.	EFECTO POSITIVO: Máximo rendimiento de la potencia del coche. EFECTO NEGATIVO: Peligro continuo de trompo. IDEAL PARA CIRCUITOS: Lisos. EJEMPLO: Magny-Cours.

MARCHAS

RELACIÓN CORTA	RELACIÓN LARGA	CORTAS PRIMERAS Y LARGAS ÚLTIMAS
EFECTO POSITIVO: Aceleración excelente. EFECTO NEGATIVO: La velocidad punta será baja. IDEAL PARA CIRCUITOS: Sinuosos, sin rectas largas. EJEMPLO: Mónaco.	EFECTO POSITIVO: Velocidad punta alta. EFECTO NEGATIVO: Pobre aceleración a la salida de curvas lentas. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con enormes rectas. EJEMPLO: Europa.	EFECTO POSITIVO: Buena aceleración y velocidad punta. EFECTO NEGATIVO: El cambio de marchas será irregular. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con todo tipo de curvas. EJEMPLO: Bahrain.



ACELERACIÓN DE SALIDA



PROBLEMAS DE ADHERENCIA



BUENA TRACCIÓN EN CURVAS

MECÁNICA AERODINÁMICA

BLOQUEO DE VOLANTE

ALTO	BAJO
EFECTO POSITIVO: El coche girará más. EFECTO NEGATIVO: Puede ser demasiado sensible al tomar curvas rápidas. IDEAL PARA CIRCUITOS: Muy virados. EJEMPLO: Mónaco.	EFECTO POSITIVO: Te resultará más cómoda la trazada de curvas rápidas. EFECTO NEGATIVO: El coche girará menos. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con curvas rápidas y abiertas. EJEMPLO: Silverstone.

ALERÓN DELANTERO Y TRASERO

ALTO	BAJO
EFECTO POSITIVO: La adherencia de tu coche en las curvas será mayor. EFECTO NEGATIVO: Perderás velocidad punta. IDEAL PARA CIRCUITOS: Muy virados con cambio de rasante. EJEMPLO: Bahrain.	EFECTO POSITIVO: Conseguirás una excelente velocidad punta. EFECTO NEGATIVO: El paso de curva será más lento por pérdida de adherencia. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con grandes rectas. EJEMPLO: Hockenheim.

NEUMÁTICOS

NEUMÁTICOS

SECO	MIXTO	LLUVIA
SÓLO PARA CLIMA SOLEADO O NUBLADO.	SÓLO PARA LLUVIA LIGERA.	SÓLO PARA LLUVIA INTENSA.

COMPUESTOS

SECO-DURO	SECO-BLANDO
EFECTO POSITIVO: Agarre aceptable hasta el final de la carrera. EFECTO NEGATIVO: Falta de adherencia hasta que se calienten (color verde).	EFECTO POSITIVO: Máximo agarre con los que conseguir tiempos muy buenos. EFECTO NEGATIVO: Posible falta de adherencia en vueltas finales.

PERALTE DELANTERO Y TRASERO

ALTO (DERECHA)	BAJO (IZQUIERDA)
EFECTO POSITIVO: Mayor adherencia en el paso por curva. EFECTO NEGATIVO: Pérdida de frenada. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con muchas curvas rápidas. EJEMPLO: Silverstone.	EFECTO POSITIVO: Incremento de la frenada. EFECTO NEGATIVO: Perdida de adherencia en el paso por curva. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con muchas frenadas intensas. EJEMPLO: Monza.

SUSPENSIÓN / ALTURA CHASIS

ALTURA CHASIS

ALTO	BAJO
EFECTO POSITIVO: Evitarás que choque al pasar por encima de los pianos. EFECTO NEGATIVO: Perderás adherencia. IDEAL PARA CIRCUITOS: Muy accidentados o con muchas chicanes. EJEMPLO: Ímola.	EFECTO POSITIVO: Mejorarás la adherencia. EFECTO NEGATIVO: Perderás el control si el coche va demasiado bajo y pisas pianos elevados. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con muchas curvas rápidas. EJEMPLO: Indianápolis.

SUSPENSIÓN Y AMORTIGUACIÓN

DURO	BLANDO
EFECTO POSITIVO: El coche se manejará mejor. EFECTO NEGATIVO: Puedes perder el control si pisas los pianos. IDEAL PARA CIRCUITOS: Lisos y sin chicanes. EJEMPLO: Cataluña.	EFECTO POSITIVO: Podrás pisar con tranquilidad los pianos. EFECTO NEGATIVO: La trazada de las curvas será más complicada. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con muchas chicanes y virado. EJEMPLO: Melbourne.

ANTIVUELCO DELANTERO Y TRASERO

MAYOR	MENOR
EFECTO POSITIVO: El coche se comportará mejor en las curvas rápidas no consecutivas. EFECTO NEGATIVO: Perderás maniobrabilidad del coche. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con curvas distanciadas y abiertas. EJEMPLO: Silverstone.	EFECTO POSITIVO: El control del coche será excelente en la sucesión de curvas. EFECTO NEGATIVO: El paso por curvas rápidas será más lento. IDEAL PARA CIRCUITOS: Con sucesión de curvas constantes. EJEMPLO: Ímola.



» EL MUNDIAL DE LA **FÓRMULA UNO**







1. LAS ESCUDERÍAS DEL MUNDIAL Y TUS CONTRATOS

Al comienzo de cada temporada debes tomar una de las decisiones más importantes: elegir escudería. Aquí tienes una clasificación de las escuderías según sus prestaciones y las posiciones lógicas de carrera:

ESCUDERÍAS DE 1ª CLASE: Ferrari, Renault y McLaren.

ESCUDERÍAS DE 2ª CLASE: Bar-Honda, Toyota, Williams y Sauber.

ESCUDERÍAS DE 3ª CLASE: Minardi, Jordan y Red Bull.

2. LOS SEIS PASOS PARA ALCANZAR LA GLORIA EN EL MODO TRAYECTORIA

Si quieres darte a conocer en el mundo de la Fórmula Uno, en el modo Trayectoria tienes que partir de cero antes de ganar el mundial con una escudería puntera. Si eres capaz de seguir los siguientes pasos lo conseguirás en unos meses:

- **Accede a las pruebas de pilotos de escudería** de Minardi o Jordan. Si apuestas por una escudería más importante, por muy bien que hagas las pruebas, sólo podrás optar por ser piloto de pruebas y tardarás más en competir.
- **Consigue unas buenas marcas en tu primera prueba** para ser primer o segundo piloto de Minardi o Jordan. (1)
- Con unas escuderías tan modestas te costará mucho hacer buenos puestos. **Observa los objetivos marcados** por la escudería e intenta cumplirlos y mejorarlos en todas las carreras. (2)
- **Si consigues puntuar** en algunas carreras, observa el apartado de contratación de vez en cuando, ya que a los pocos meses tendrás ofertas de escuderías más punteras. Acepta sólo las que te permitan ser piloto titular.
- **Con una escudería más potente** (Toyota, Williams, Sauber, Bar-Honda...) ya podrás acceder al podio en las carreras y darte a conocer. (3)
- **Debido a tu paso por escuderías modestas** será muy difícil que en tu primer año te alces con el campeonato del mundo. Espera a que acabe la temporada para comenzar una nueva con tu nueva escudería puntera. (4)

3. LAS SESIONES DE CLASIFICACIÓN

- **Las dos sesiones de clasificación** previas a las carreras servirán para decidir la posición de los monoplazas en la parrilla de salida (5). Obtener un buen puesto en la salida es muy importante para alzarte con el premio, así que esfuérzate en conseguir buenas marcas.
- **En cada sesión de clasificación** tendrás una primera vuelta de reconocimiento y una segunda que marcará tu tiempo. Sumando los tiempos de las dos sesiones de clasificación conseguirás la marca definitiva que te situará en tu puesto de la parrilla según los tiempos de los demás pilotos.

4. LAS BANDERAS DURANTE LAS CARRERAS

Es importante que conozcas el significado de las banderas que verás a lo largo de la carrera para saber cómo reaccionar:

- **BLANCA Y NEGRA:** Has atajado o has golpeado a tu rival y no podrás acelerar durante unos segundos.
- **NEGRA:** Estás eliminado por correr en sentido contrario o por entrar en boxes por el lado opuesto.
- **AMARILLA:** Hay un accidente en la pista. No puedes adelantar hasta que se levante la prohibición. (6)
- **VERDE:** No hay peligro tras una bandera amarilla. Ya puedes correr.
- **AZUL :** Estás siendo doblado. Apártate de la trazada normal para que te adelante sin molestar.
- **NEGRA CON CÍRCULO NARANJA:** Entra en boxes rápidamente. Tu coche está averiado y necesita reparación urgente para seguir en carrera.
- **RAYAS AMARILLAS Y ROJAS:** Superficie deslizante. No pises el aceite. (7)
- **CUADROS BLANCOS Y NEGROS:** La carrera ha terminado.

5. LAS PUNTUACIONES

En el mundial existen dos clasificaciones: **la de pilotos** (8) **y la de fabricantes**. Según la posición de cada carrera sumarás unos puntos (o no) que te servirán para conseguir el mundial de pilotos.

Además, tus puntos, junto a los de tu compañero, se sumarán para establecer los puntos de cada gran premio para la clasificación general de fabricantes.

Para asegurarte el campeonato de pilotos debes conseguir 172 puntos (9), aunque no es necesario ya que tu máximo rival no siempre obtendrá los mejores puestos y fallará de vez en cuando.

1º: 10 puntos.	5º: 4 puntos.
2º: 8 puntos.	6º: 3 puntos.
3º: 6 puntos.	7º: 2 puntos.
4º: 5 puntos.	8º: 1 puntos.



Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 54 07 77

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.C/ Aragón, 208, 3º -2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental

TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 7/2006
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía nº 88